REPORTAGE
LA PIU' GRANDE FIERA DI
VIDEOGAMES A LOS ANGELES
K
CD-ROM
PC
AMIGA
3DO
+ MULTIMEDIA
MACINTOSH
CD32 CD-I
GUIDA AL DIVERTIMENTO ELETTR
Anno VIII n. 6 - GIUGNO 1996 - L. 6.000
DUKE NUKEM
Sopravvivere in 3D!
Pubblicazione mensile - Sped. Abb. Post. comma 26, art. 2, legge 549-28/12/95 - Pubb. 45% - MI
K SPORT!
RASSEGNA SUI GIOCHI DI CALCIO
POLIZIESCO
CON RIPPER SCOPRITE IL SERIAL KILLER!
VOLO MILITARE
A.T.F., LA MIGLIORE SIMULAZIONE AEREA SU PC!
ISSN 1122-1313
60006
9 771122 131002
RECENSIONI
• RIPPER • THE COMPLETE CARRIERS AT WAR!
• STAR TREK DEEP SPACE NINE • SPACE BUCKS
• DIVE • DUKE NUKEM 3D • STAR TREK KLINGON
• CYBERIA 2 • BATMAN FOREVER • ABUSE
• 1869 BATTLE GROUND GETTYSBURG • A.T.F.
• THE DAME WAS LOADED • ASSAULT RIGS
• BIG RED RACING • MANIC KARTS • GEARHEADS
TNT
D
SPYCRAFT
TOUCHE'
CONTIENE IL NONO FASCICOLO DELLA ENCICLOPEDIA MULTIMEDIALE

QUEEN computer

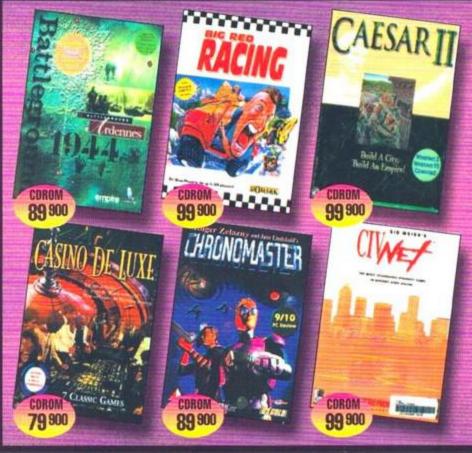
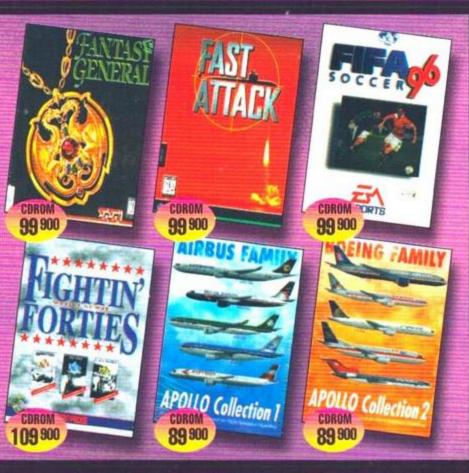
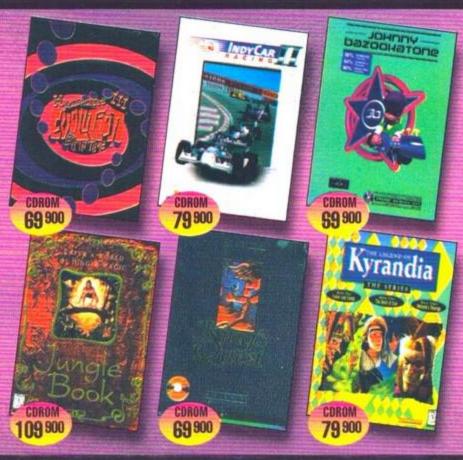
MAIL SERVICE

software & games

LA NUOVA GRANDE SEDE È ORA IN

L.go Turati, 49 - TORINO

telefono 011-3180700 fax 011-3199158

aperto dal lunedi al sabato - orario 9.00-12.30 - 14.00-19.30

ORDINARE è FACILE

puoi telefonarci, mandarci un fax o compilare e spedire il coupon

TELEFONO 011-31.80.700 (r.a.)

FAX 011-31.99.158

POSTA QUEEN COMPUTER largo turati, 49 - 10134 torino

INTERNET e-mail: QUEEN@FILEITA.IT
url: HTTP://WWW.FILEITA.IT/QUEEN/

QUEEN SHOP largo turati, 49 - torino - 011-3185666 (r.a.) - fax 011-3199158

SPEDIZIONI VELOCISSIME CON CORRIERE TRACO TNT

cognome e nome

indirizzo e numero civico

C.A.P. città e provincia

prefisso e telefono

firma (di un genitore se minorenne)

K

TUTTI I MIGLIORI GIOCHI DISPONIBILI A MAGAZZINO

titolo programma	sistema	prezzo

- ☐ PAGHERÓ AL POSTINO IN CONTRASSEGNO
- ☐ ALLEGO RICEVUTA VAGLIA POSTALE
- ☐ ALLEGO ASSEGNO NON TRASFERIBILE INTESTATO A: QUEEN COMPUTER S.d.F.

☐ SPESE SPEDIZIONE INVIO ASSICURATA POSTALE ASSICURATA	L. 12.000
☐ SPESE SPEDIZIONE CON CORRIERE TRACO T.N.T.	L. 21.000
☐ SPESE SPEDIZIONE CON CORRIERE TRACO T.N.T. AIR	L. 31.000

TUTTI I PREZZI SONO IVA INCLUSA
12 MESI DI GARANZIA SUI TITOLI

TOTALE L.

PERGIOCO®

vendita telefonica per tutta Italia

Telefonate 02 / 29524256

CD ROM PC

I prezzi comprendono IVA, e possono variare.

Titolo	Prezzo
1942 THE PACIFIC AIR WAR GOLD	99.900
3D ULTRA PINBALL	59.900
A-TRAIN & CONSTRUCTION SET	24.900
ABSOLUTE ZERO Inglese	84.900
ABUSE	119.900
ACROSS THE RHINE	129.900
ACTUA SOCCER Italiano	89.900
ADVANCED CIVILIZATION Amer.	109.900
AH3 THUNDERSTRIKE Air Assault	99.900
AIR POWER Italiano	69.900
AIRBUS FAMILY COLLECTION	69.900
ALIEN LOGIC	49.900
ALIEN VIRUS	49.900
ALIENS Italiano	49.900
ALLIED GENERAL Italiano	39.900
AMBUSH AT SORINOR	19.900
ANGEL DEVOID	79.900
APACHE LONGBOW Italiano	89.900
ASCENDANCY Italiano	99.900
ASSAULT RIGS Italiano	99.900
ATF ADVANCED TACTICAL FIGHTER	99.900
BACKPACKER	84.900
BAD MOJO	99.900
BALOR OF THE EVIL EYE	79.900
BATMAN FOREVER	89.900
BATTLE ISLE 3 Shadow Emperor	79.900
BATTLEGROUND: ARDENNES Ing.	84.900
BATTLEGROUND: ARDENNES Ital.	99.900
BATTLEGROUND: GETTYSBURG	89.900
BETRAYAL AT KRONDOR	49.900
BIG RED RACING	84.900
BIOFORGE	49.900
BLACK KNIGHT Marine Strike USA	79.900
BLOOD BOWL	39.900
BLOODSTONE	19.900
BLOODWINGS Pumpkinhead's Rev.	39.900
BOEING FAMILY COLLECTION	69.900
BRAIN DEAD 13 Inglese	69.900
BRAIN DEAD 13 Italiano Parlato	99.900
BRIDGEMASTER CHAMPIONSHIP	49.900
BRITISH ISLES Part 1 5.0	69.900
BURIED IN TIME Inglese	89.900
BURN: CYCLE Italiano	49.900
CAESAR II	79.900
CAPITALISM	49.900
CARRIERS AT WAR COMPLETE	109.900
CHAMPIONSHIP CHESS	29.900
CHAMPIONSHIP MAN. 2 Germania	69.900
CHAMPIONSHIP MAN. 2 Olanda/Belgio	69.900
CHAMPIONSHIP MANAGER 2 England	69.900
CHAMPIONSHIP MANAGER 2 Francia	69.900
CHAMPIONSHIP MANAGER 2 ITALIA	69.900
CHAMPIONSHIP MANAGER 2 Spagna	69.900
CHESSMASTER 4000 TURBO	29.900
CHRONICLES OF THE SWORD Ingl.	99.900
CHRONOMASTER	79.900
CIV NET	99.900
CIVIL WAR	49.900
CIVILIZATION	39.900
CIVILIZATION II	89.900
COLLEGE SLAM	119.900
COLONIZATION Windows	114.900
COMIX ZONE	89.900
COMMAND & CONQUER Inglese	99.900
COMMAND & CONQUER Italiano	119.900
COMMAND & C. COVERT OPERATIONS	39.900
COMMAND Aces of the Deep Win95	79.900
COMMAND ADVENTURE STARSHIP	39.900
CONGO	79.900
CONQUEROR Inglese	59.900
CONQUEST OF THE NEW WORLD	99.900
COSMO'S COSMIC ADVENTURE	29.900
CREATURE SHOCK Italiano	49.900
CRUSADER NO REMORSE Italiano	109.900
CRYSTAL CAVES	29.900
CYBERMAGE Italiano	79.900
CYBERSPEED	59.900
CYCLONES Italiano	29.900
D	89.900
DAGGER'S RAGE	49.900
DARK FORCES	49.900
DARK SEED II Americano	99.900
DARKER	59.900
DAY OF THE TENTACLE	49.900
DEFCON 5	89.900
DESCENT 2 Inglese	84.900
DESCENT 2 Italiano	99.900
DESCENT Levels of the World	39.900
DESERT/JUNGLE STRIKE	29.900
DESTRUCTION DERBY	79.900
DETRITUS	39.900
DISCIPLES OF STEEL	49.900
DIVE	69.900
DOOM II	49.900
DOOM: MASTER LEVELS OF	69.900
DOOM DEVELOPERS KIT 1	39.900
DOOM HEAVEN II	19.900
DOOM TOOLKIT	19.900
DR. DRAGO'S MADCAP CHASE	29.900
DRAGON LORE Italiano	99.900
DRAGON'S LAIR CD-ROM	49.900
DREAMWEB	49.900
DRUID Daemons of the Mind	39.900
DUKE NUKEM 3D	89.900
DUKE NUKEM II economico	19.900
DUNGEON MASTER II	79.900
EARTHSIEGE 2 Win'95	89.900
EARTHWORM JIM Win'95 Italiano	74.900
EASTERN MIND Tong Nou	99.900
ECCO THE DOLPHIN	89.900
EF2000 Italiano	109.900
EMPIRE II The Art of War	99.900
ENTOMORPH	59.900
EUROPE I SCENERY 5.0	69.900
EVOCATION Oltre il Sogno	119.000
EXCITING EXPERIENCES OF LOVE	49.900
EXTREME GAMES Inglese	69.900
EXTREME GAMES Italiano	99.900
EXTREME PINBALL	79.900
EXTREME RISE OF THE TRIAD	39.900
EYE OF THE BEHOLDER III	29.900
F-15 STRIKE EAGLE III	39.900
F1 WORLD CHAMPIONSHIP ED.	39.900
FADE TO BLACK Italiano	109.900
FANTASY GENERAL	79.900
FAST ATTACK	79.900
FIELDS OF GLORY	29.900
FIFA INTERNATIONAL SOCCER	49.900
FIFA SOCCER 96 Italiano	89.900
FIGHTER DUEL	79.900
FIRESTORM Thunderhawk 2	59.900
FISTFIGHT	79.900
FLASHBACK Enhanced Italiano	49.900
FLEET DEFENDER & SCENARIO	49.900
FLIGHT	64.900
FLIGHT OF AMAZON QUEEN Ita	39.900
FLIGHT SIM. FLIGHT SHOP 5.1	109.900
FLIGHT SIMULATOR 5.1 Inglese	99.900
FLIGHT SIMULATOR 5.1 Italiano	109.900
FLYING Power Pack	24.900
FRANKENSTEIN	69.900
FREDDY PHARKAS	49.900
FRONT PAGES FOOTBALL 96	89.900
FRONTIER FIRST ENCOUNTERS Ing.	49.900
FRONTIER FIRST ENCOUNTERS Ita	99.900
FULL THROTTLE Italiano Parlato	99.900
FULL TILT PINBALL Win'95	69.900
GABRIEL KNIGHT Sins of Fathers	39.900
GADGET	49.900
GOBLIIINS 1 & GOBLIINS 2	39.900
GRAND PRIX	39.900
GRAND PRIX MANAGER Italiano	89.900
GREAT NAVAL BATTLES IV Ita	39.900
GRETZKY NHLPA ALL STARS	99.900
HARDBALL 4	39.900
HARDBALL 5	79.900
HARPOON II DeLUXE	89.900
HARRIER SVGA	29.900
HELL A CYBERPUNK THRILLER Ita	119.900
HEROES OF MIGHT & MAGIC	89.900
HERETIC Shadow of Serpent	89.900
HEXEN (Heretic II)	89.900
HEXEN/HERETIC: H! ZONE	59.900
HEXEN: DEATHKINGS DARK CITADEL	69.900
HI-OCTANE Italiano	49.900
HOYLE CLASSIC BOARD GAMES	39.900
ICE & FIRE	69.900
IL SEGRETO DEI TEMPLARI	99.900
IN THE 1st DEGREE	89.900
INCA II Wiracocha	49.900
INDIANA JONES Kit	49.900
INDYCAR RACING	39.900
INDYCAR RACING 2 Italiano	99.900
INORDINATE DESIRE	39.900
INTERNATIONAL CRICKET '96	79.900
INTERNATIONAL TENNIS OPEN	49.900
IRON ASSAULT Italiano	49.900
IRON BLOOD	49.900
ISHAR TRILOGY	29.900
ISLAND PERIL	49.900
JACK THE RIPPER	49.900
JIMMY WHITE'S SNOOKER	19.900
JOHNNY BAZOOKATONE	59.900
JUMP RAVEN	49.900
KICK OFF 3 EURO CHALLENGE Ita	39.900
KING ARTHUR'S KORT DeLUXE	29.900
KING'S QUEST 5/SPACE QUEST 4	49.900
KING'S QUEST 6/QUEST GLORY 3	49.900
KING'S QUEST I-VI COLLECTOR'S	54.900
KING'S QUEST VII Italiano	99.900
KINGDOM O' MAGIC	79.900
KNIGHT MOVES Win'95	49.900
KYRANDIA 1,2,3 the Series	69.900
LANDS OF LORE	49.900
LARRY 5/SPACE QUEST 5	49.900
LARRY COLLECTOR'S 1.2.3.5.6	39.900
LASER MATCH RACING	89.900
LEGIONS Italiano	39.900
LEMMINGS & OH NO MORE ...	29.900
LEMMINGS 2 the Tribes	29.900
LEMMINGS CHRONICLES	29.900
LINKS 386 CD	79.900
LINKS BOUNTIFUL GOLF CLUB	49.900
LINKS COGHILL:DOBBS DREAD	59.900
LINKS COURSE THE BELFRY	49.900
LINKS DEVIL'S ISLAND	49.900
LINKS FIRESTONE	49.900
LINKS MAUNA KEA	49.900
LINKS PRAIRIE DUNES	49.900
LINKS TROON NORTH	49.900
LITTLE BIG ADVENTURE	49.900
LOADSTAR	59.900
LOCUS Win'95	69.900
LORDS OF MIDNIGHT Inglese	49.900
LOST IN TIME	49.900
LUNICUS	29.900
NEW ZEALAND 5.0	49.900
NFL COACHES CLUB FOOTBALL	29.900
NHL '96	109.900
NIGHT TRAP	69.900
NORMALITY	89.900
PACIFIC ISLANDS	24.900
PAGANITZU	29.900
PANIC IN THE PARK	79.900
PANZER GENERAL Italiano	49.900
PAPARAZZI! Tales of Tinseltown	49.900
PERFECT FLIGHT	59.900
PERFECT GENERAL II + DATA DISK	69.900
PGA EUROPEAN TOUR	109.900
PGA TOUR GOLF '96	79.900
PGA TOUR GOLF '96 Spanish Bay	69.900
PHANTASMAGORIA	99.900
PICTURE PERFECT GOLF Italiano	74.900
MAABUS	54.900
MAGIC CARPET	49.900
MAGIC CARPET 2 Italiano	99.900
MAGIC CARPET The Hidden Worlds	29.900
MAJOR STRIKER	24.900
MANCHESTER UNITED CHAMPS	24.900
MANIC KARTS	69.900
MARCO POLO	39.900
MARIO'S GAME GALLERY	39.900
PICTURE PERFECT GOLF D'Alene	29.900
PICTURE PERFECT GOLF Harbour	44.900
PINBALL WARRIORS	59.900
PINBALL WORLD	79.900
PINBALL WORLD CUP	10.000
PLAYER MANAGER 2 Italiano	99.900
POLICE QUEST SWAT Inglese	79.900
POLICE QUEST SWAT Italiano	119.900
POWER DOLLS 1.2	79.900
MARVEL SEPARATION ANXIETY	89.900
MASTER OF MAGIC	39.900
MASTER OF ORION	39.900
MAXIMUM ROADKILL	64.900
MECHWARRIOR II	84.900
MECHWARRIOR II Expansion Pack	49.900
MECHWARRIOR II Win'95	99.900
MEGAPACK 4	79.900
MEGATRAVELLER 1	10.000
METAL MARINES Italiano	49.900
MICROSOFT SCENERY PACK 5.1	79.900
MIGHT & MAGIC TRILOGY	49.900
MILE HIGH CLUB	29.900
MILLENNIA	54.900
MISSION CRITICAL	79.900
MONKEY ISLAND 2 Kit	49.900
MONOPOLY	99.900
MONSTER BASH	29.900
MORTAL COIL	59.900
MORTAL KOMBAT 3 Italiano	89.900
MS GOLF BOUNTIFUL GOLF CLUB	49.900
MS GOLF RIVIERA COUNTRY CLUB	59.900
MYST	99.900
MYSTIC MIDWAY	29.900
NASCAR RACING	39.900
NAVY STRIKE Italiano	89.900
NBA JAM Tournament Edition	89.900
NBA LIVE '95	49.900
NBA LIVE 96	99.900
NEED FOR SPEED Italiano	99.900
NERVES OF STEEL	29.900
NETWORKS A4 Inglese	59.900
NETWORKS A4 Italiano	99.900
POWER THE GAME	69.900
POWER,CORRUPTION & LIES	79.900
POWERHITS MOVIES	19.900
POWERHITS SCI/FI	19.900
POWERHOUSE Italiano	89.900
PREMIER MANAGER 3 DeLUXE	49.900
PRISONER OF ICE Italiano	99.900
PRO PINBALL THE WEB	49.900
PSYCHIC DETECTIVE	99.900
PYROTECHNICA	29.900
QUARANTINE	29.900
QUEST FOR GLORY Shadows Darkn.	39.900
RALLY CHAMPIONSHIPS	24.900
RALLY Italiano	49.900
RAPTOR: Call of the Shadows	19.900
RAYMAN	79.900
REBEL ASSAULT 2	99.900
REBEL ASSAULT Kit	49.900
RED GHOST Americano	99.900
REELECT JFK	29.900
RENEGADE Italiano	59.900
RESURRECTION Rise of Robots 2	89.900
RETRIBUTION	29.900
RETURN TO ZORK Italiano	94.900
REVOLUTION X	64.900
RING CYCLE	59.900
RIPPER Inglese	99.900
RISE & RULE ANCIENT EMPIRES	119.900
ROAD WARRIOR Quarantine II Ita	59.900
ROBOT CITY	99.900
ROMANCE THREE KINGDOMS IV	89.900
SABRE TEAM	19.900
SAILING INTERACTIVE	49.900
SAM & MAX Kit	49.900
SCHIRATTI COMMANDER	89.900
SCOTTISH OPEN Virtual Golf	39.900
SCREAMER	54.900
SCUDETTO	89.900
SEAWOLF SSN-21	49.900
SECRET OF MONKEY ISLAND Kit	49.900
SENSIBLE GOLF	59.900
SENSIBLE WORLD OF SOCCER	39.900
SENSIBLE WORLD SOCCER EURO	79.900
SHANNARA	79.900
SHIVERS	59.900
SHOCKWAVE ASSAULT Win'95	79.900
SILENT STEEL	89.900
SILENT THUNDER Win'95	89.900
SIM ANT	24.900
SIM CITY	34.900
SIM CITY 2000 COLLECTION	109.900
SIM CITY CLASSIC	24.900
SIM EARTH	24.900
SIM FARM	24.900
SIM ISLE Inglese	59.900
SIM ISLE Italiano	89.900
SIM LIFE	24.900
SIM TOWER Italiano	99.900
SIMON THE SORCERER 2 Italiano	89.900
SKUNNY	49.900
SPACE BUCKS	79.900
SPACE HULK	39.900
SPACE PIRATES	29.900
SPACE QUEST VI Economico	49.900
SPEED HASTE Italiano	89.900
SPYCRAFT	74.900
STAR RANGERS	49.900
STAR TREK A Final Unity Italiano	119.900
STAR TREK Deep Space Nine	79.900
STAR TREK Klingon	99.900
STEEL PANTHERS Italiano	39.900
STONEKEEP Italiano	109.900
STRIKE COMMANDER	49.900
STUNT DRIVER	29.900
SU-27 FLANKER Italiano	39.900
SUBWAR 2050 + SCENARIO	49.900
SUPER BOPPIN'	29.900
SUPER COACH	29.900
SUPER KARTS Italiano	49.900
SUPER STREET FIGHTER II TURBO	49.900
SYNDICATE	49.900
SYSTEM SHOCK	49.900
TEKWAR WILLIAM SHATNER'S	59.900
TERMINAL VELOCITY	29.900
TERMINATOR 2029 DeLUXE	39.900
TERMINATOR:FUTURE SHOCK Ita	109.900
TERRACE	69.900
TERRANOVA Inglese	89.900
TERRANOVA Italiano	99.900
THE 11th HOUR Italiano	99.900
THE 7th GUEST	39.900
THE BEAST WITHIN Gabriel Kn.2	89.900
THE CHAOS ENGINE	29.900
THE DARK EYE Italiano	109.900
THE DIG Italiano	99.900
THE ORION CONSPIRACY Inglese	39.900
THE PAGEMASTER	79.900
THE POWER ZONE	99.900
THE PURE WARGAME Vol. 1	69.900
THE RAVEN PROJECT Inglese	39.900
THE RAVEN PROJECT Italiano	64.900
THE SKIN GAME AT BIGHORN	49.900
THEME PARK	49.900
THIS MEANS WAR!	79.900
THUNDER IN PARADISE	49.900
THUNDERSCAPE	79.900
TIE FIGHTER COLLECTOR'S	49.900
TILT	79.900
TOMCAT ALLEY	89.900
TOP GUN	79.900
TORIN'S PASSAGE Inglese	79.900
TORIN'S PASSAGE Italiano	99.900
TOTAL DISTORTION	89.900
TOWER	119.900
TRACK ATTACK	99.900
TREASURE QUEST	119.900
TRIVIA CD Inglese	29.900
TWENTY WARGAME CLASSICS	39.900
U.S. NAVY FIGHTERS GOLD Ita	49.900
U.S.NAVY FIGHTERS:MARINE FIGHTERS	59.900
UEFA CHAMPIONS LEAGUE '95/96	69.900
UFO Enemy Unknown Italiano	89.900
ULTIMA UNDERWORLD I&II	39.900
ULTIMA VII COMPLETE CLASSIC	39.900
ULTIMA VIII PAGAN	49.900
ULTIMATE SOCCER MANAGER Ita	89.900
UNDER A KILLING MOON Inglese	29.900
UNDER A KILLING MOON Italiano	149.900
UNDER A KILLING MOON Upgrade	20.000
UNGARIA THE COOL	29.900
UNNECESSARY ROUGHNESS '96	79.900
USA EAST SCENERY 5.0	79.900
USA WEST SCENERY 5.0	79.900
USS TICONDEROGA Italiano	39.900
V FOR VICTORY COMMEMORATIVE	69.900
VID GRID	19.900
VIRTUAL KARTS	69.900
VIRTUAL POOL	39.900
VIRTUAL SNOOKER	89.900
VIRTUOSO	19.900
VORTEX Quantum Gate 2	39.900
WAR IN THE GULF	39.900
WARCRAFT II Italiano	99.900
WARCRAFT II Tides of Darkness	89.900
WARCRAFT Orcs & Humans	79.900
WARHAMMER Sh.Horned Rat Win'95	69.900
WARLORDS II DeLUXE	89.900
WARRIORS Inglese	29.900
WARRIORS Italiano	59.900
WEREWOLF Vs COMANCHE Ital	99.900
WING COMMANDER III	49.900
WING COMMANDER IV Italiano	119.900
WING NUTS	99.900
WINGS OF GLORY Italiano	69.900
WIPE OUT	64.900
WITCHAVEN	69.900
WOLF Italiano	79.900
WOLFENSTEIN 3D	59.900
WOLFSBANE	59.900
WOODRUFF Italiano	49.900
WOODRUFF Inglese	39.900
WORLD CLASS CRICKET G.GOOCH	39.900
WORMS	89.900
WORMS REINFORCEMENTS	39.900
WU KUNG	39.900
X WING ENHANCED Kit	49.900
ZEPPELIN	29.900
ZONE RAIDERS	79.900
ZOOP	49.900
ZORK NEMESYS	94.900

PERGIOCO

PERGIOCO

MILANO via S. PROSPERO 1 *MM1* CORDUSIO

PERGIOCO PERGIOCO

MILANO via ALDROVANDI *MM1* LIMA

ROMA via Degli SCIPIONI 109/111 *Q.re* PRATI

PERGIOCO PERGIOCO

LUGANO (CH) Quartiere MAGHETTI 20

I grandi successi

L'ultima versione di Linux

LINUX 6 CD SET APR.96 — 39.900

Il volante per PC

THRUSTMASTER T2 — 299.000

Il pad consigliato per FIFA '96

GRAVIS PC GAME PAD — 49.900

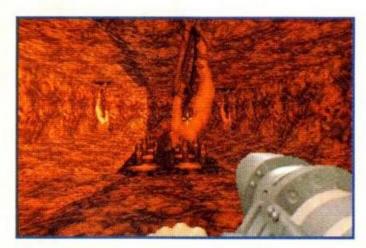
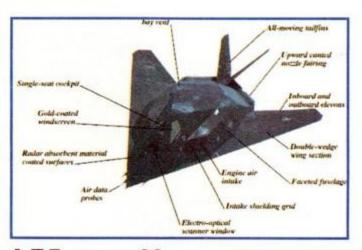
PERGIOCO Point®

MONZA (MI) via CAIROLI 5

sommario

Questo mese Roy e Giampaolo si sono recati in quel di Los Angeles per presenziare alla fiera più importante del mondo videoludico. Stiamo parlando dell'E3, che a detta loro ha riservato non poche novità. A proposito... avete visitato il nostro sito Internet? Esploratelo e... riferiteci!

Ripper a pag. 34

Star Trek DS9 a pag. 42

Duke Nukem 3D a pag. 52

A.T.F. a pag. 82

TNT a pag. 100

Rivista associata all'Unione Stampa Periodica Italiana

Pubblicazione periodica mensile.
Autorizzazione Tribunale di Milano n.729 del 14/11/1988

R.C.S. Libri e Grandi Opere S.p.A.
via Mecenate 91 - 20138 MILANO
Tel: 02/50951 fax 02/5065361

REALIZZAZIONE EDITORIALE: EDI.PROGRESS
via Pagliano, 37 - 20149 MILANO
Tel: 02/4985463 fax 02/48008851

Direzione: Roy Zinsenheim

Caporedattore: Luca Monticelli

Team Editoriale: Giampaolo Moraschi, Max Pantani, Luca Fassina, Francesco Pepe, Antonio Perna, Paolo Forni, Alessandro "Pitone-Skomp" Seccafieno, Gigio Rancilio, Daniele Falzone, Massimo Carboni, Silvia F., Fabrizio Farenga.

Art Director: Cristian Ghezzi

Impaginazione Elettronica: Paola Lagala, Michela Rolandi.

IMPIANTI PRESTAMPA
Bassoli & Olivieri - via Merano, 18 - 20127 MILANO

STAMPA
A. Pizzi S.p.A. - via A. Pizzi, 14 - Cinisello Balsamo

DISTRIBUZIONE PER L'ITALIA
R.C.S. Rizzoli Periodici S.p.A. - via Rizzoli 2 - 20132 MILANO - tel. 02/2588
Sped. Abb. Post. comma 26, art. 2, legge 549 del 28/12/95

CONCESSIONARIA ESCLUSIVA PUBBLICITA'
P.R.S. Pubblicità Stampa Edizioni S.r.l.
via Ennio, 6/A - 20137 MILANO - Tel: 02/55014666 r.a. fax 02/55014919
Responsabili pubblicità: Bruno Pasini, Giancarlo Gani, Franco Fermeglia

EDITORE
R.C.S. Libri e Grandi Opere S.p.A.
via Mecenate 91 - 20138 MILANO
Tel: 02/50951 - fax 02/5065361

DIRETTORE RESPONSABILE
Vittorio Viterbo

ABBONAMENTI
R.C.S. Rizzoli Periodici - Servizio Abbonamenti
via A. Rizzoli, 2 - 20132 MILANO - Tel: 02/27200720

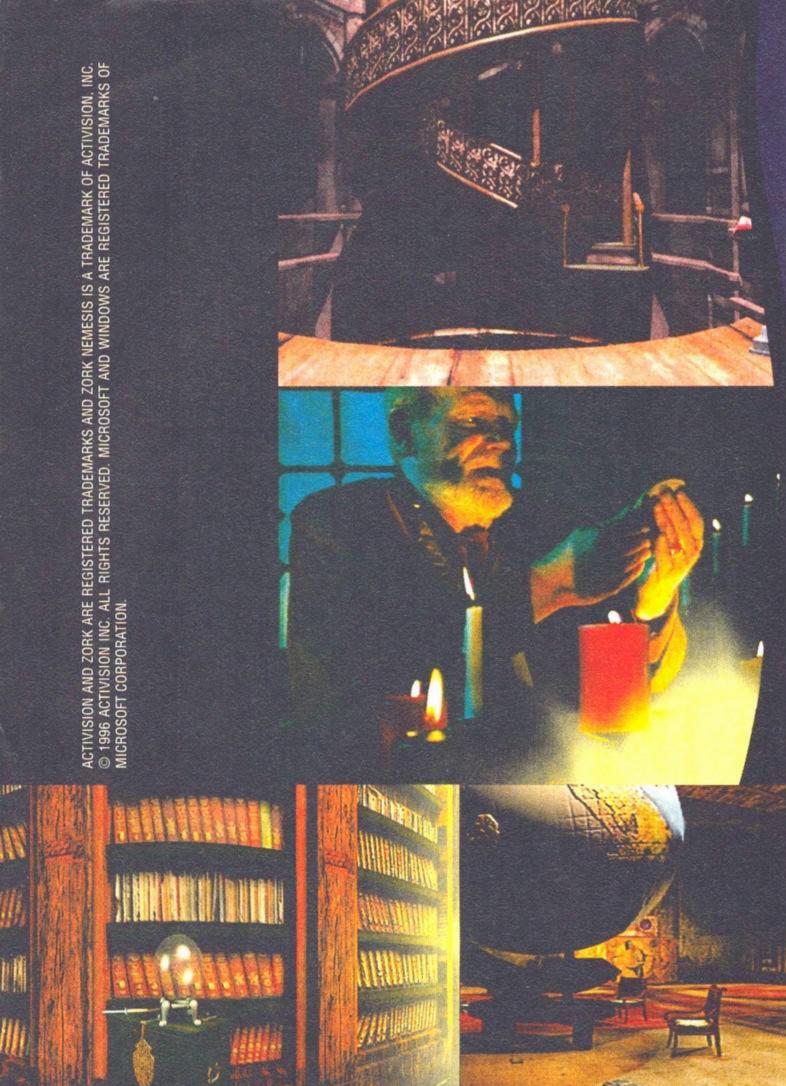
ITALIA: Per informazioni sulle modalità di abbonamento scrivere all'indirizzo sopra indicato o telefonare al numero 02/27200720. L'abbonamento andrà in corso dal primo numero raggiungibile e può avere inizio in qualsiasi periodo dell'anno. Per il rinnovo dell'abbonamento attendere l'avviso di scadenza. Per il cambio di indirizzo informare il Servizio Abbonamenti almeno 30 giorni prima del trasferimento, allegando l'etichetta con la quale arriva la rivista: il servizio è gratuito.

ESTERO: Per le seguenti nazioni: Australia, Austria, Belgio, Brasile, Canada, Danimarca, Germania, Giappone, Gran Bretagna, Grecia, Jugoslavia, Lussemburgo, Nuova Zelanda, Portogallo, Spagna, Sud Africa, USA, chiedere informazioni al Servizio Abbonamenti. Per tutto il resto del mondo, le modalità di abbonamento vanno richieste direttamente a:
MELISA S.A. - Casella Pastale 3141 -
via Vegezzi, 4 - CH - 6901 Lugano, Svizzera -
Tel. 41/91 - 9238341/2/3 - Fax 41/91 - 9237304

ARRETRATI
I numeri arretrati vanno richiesti al proprio edicolante di fiducia oppure a SLI Srl - Servizi Logistici Integrati - via Po, 3 - 20098 S. Giuliano Milanese (MI) inviando anticipatamente l'importo pari al doppio del prezzo di copertina, con assegno bancario o bollettino di c/c postale n. 15723208.
Per i residenti all'estero, il costo di una copia arretrata corrisponde al doppio del prezzo di copertina, maggiorato di un contributo fisso di L. 3.000 per le spese postali.
La disponibilità di copie arretrate è limitata, salvo esauriti agli ultimi 12 mesi.

ISSN 1122-1313

INDIRIZZO INTERNET:
http://www.rockol.iol.it/rockol

INDIRIZZO e-mail:
k.magazine@bbs.infosquare.it

La malvagità governa le Terre Proibite.
Qui, gli spiriti di coloro che furono
i grandi alchimisti dell'Impero giacciono
in un inferno perpetuo... nelle mani della Nemesi.

Scopri l'antico segreto che li scioglierà
dal giogo del maligno, prima che la Nemesi
ti imprigioni con gli altri... per l'Eternità.

THE FORBIDDEN LANDS

ZORK NEMESIS™

CHI NON RICORDA 'RETURN TO ZORK' ?

'ZORK NEMESIS' E' IL SEGUITO
CHE ASPETTAVAMO CON ANSIA...

WINDOWS® '95 & DOS CD-ROM

NEWS K

USATO? NO, PRATICAMENTE NUOVO!

PC GRATIS è un nuovo negozio d'informatica nato a Milano (via Taormina 17, telefono 02/6883182) che si differenzia da tutti gli altri presenti sul mercato per due motivi: è il primo negozio di computer e accessori usati e ha inventato una formula di vendita del tutto originale. L'ideatore del negozio, Yaron Mannheimer, coadiuvato da tre collaboratori, da sempre appassionato d'informatica, ha scoperto che chi compra un Pc ultimo modello spesso non sa cosa fare del suo "vecchio", mentre per un vasto pubblico di neofiti o di persone che hanno bisogno di macchine adatte alle loro reali esigenze, gli stessi rappresentano un modo economico di risolvere i loro problemi.
La seconda innovazione è quella di cercare un rapporto continuativo con la sua clientela attraverso una serie di facilitazioni: usato sì, ma garantito; assistenza non solo tecnica, ma anche d'informazione, dando a tutti i giusti consigli sia sull'acquisto sia sul risolvere i problemi ai quali spesso gli utenti si trovano di fronte; dare il Pc Gratis, ovvero a chi acquista un pc usato o nuovo, se presenta dei clienti che acquistano uno più prodotti di pari valore, viene rionosciuto uno sconto del 10% .
Praticamente Pc Gratis paga una rata del computer per ogni cliente presentato: 10 clienti=Pc Gratis.
I prezzi che all'interno del negozio si possono trovare sono strabilianti: modem a 100 mila, stampanti dalle 100 alle 300 mila, stampanti laser da 400 mila e Pc a partire dalle 300 mila lire. Nuovo ed usato, comunque, sono coperti da garanzia che va da alcuni mesi per l'usato fino a tre anni per il nuovo.

1° TORNEO DI FIFA SOCCER 96

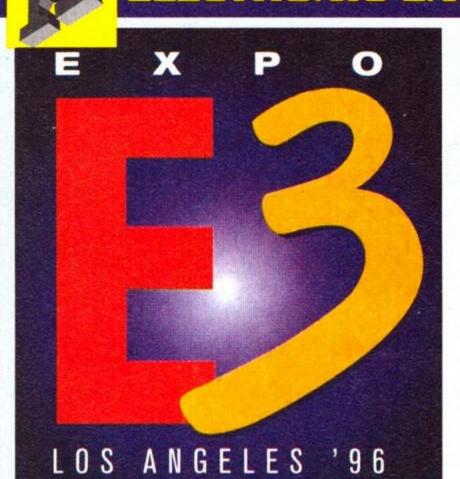
La Multimedia Center, primo Megastore di Cd-Rom & CDI di Roma, organizza il 1° Torneo di Fifa Soccer 96. Le iscrizioni si effettueranno dal 10 Maggio 1996. Il torneo sarà composto da gironi di sola andata; successivamente le prime tre squadre di ogni girone, più ripescaggio (se necessario), parteciperanno agli ottavi di finale a scontro diretto; infine si effettueranno i quarti di finale, le semifinali e la finale, dando così la possibilità ad ogni partecipante di giocare più partite.
La Multimedia Center, insieme ai suoi sponsor, metterà in palio "FAVOLOSI" premi per i finalisti e un simpatico ricordo a tutti i partecipanti.
Per iscrizioni e ulteriori informazioni contattare:

MULTIMEDIA CENTER
Tel. 06/765687 - 7900806 - 79845392
Via Tuscolana, 695 - 00175 Roma
Galleria Cosmopolis
Metrò Numidio Quadrato

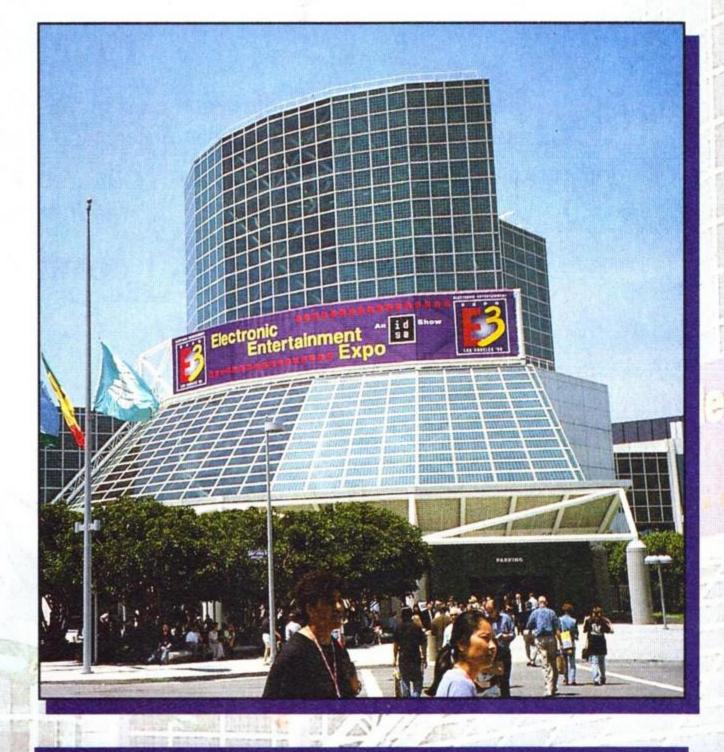
"K" E' SU INTERNET

Dal mese scorso abbiamo perfezionato e "ingigantito" il nostro sito Internet. Potrete trovare alcuni dei nostri più succosi articoli, soluzioni e cheat, e la foto della copertina del mese. Inoltre è possibile spaziare in un archivio storico che vi offre la possibilità di consultare i vecchi numeri di K (nel caso vi fosse sfuggito qualche cosa!). Il nostro nuovo ed esclusivo indirizzo è il seguente:
http://www.rockol.iol.it/rockol/edicola/k/welcome.htm

Potrete lasciarci anche dei messaggi all'indirizzo e-mail:
k.magazine@bbs.infosquare.it

Col prossimo mese, inoltre, ci sarà nel nostro sito una gradita sorpresona...

C'È UNA BUONA NOTIZIA... E ALCUNE CATTIVE!

L'Electronics Entertainment Exhibition (E3) di Los Angeles è stata la grande manifestazione di potenza dell'industria dei videogames. Stand megagalattici (si vocifera che quello della Sega sia costato circa un miliardo di allestimento), centinaia di nuovi titoli (sempre più completi ed elaborati) e grande affollamento di operatori. Se mai qualcuno avesse nutrito dei dubbi sulla forza di penetrazione di questa particolare forma d'intrattenimento, una manifestazione come l'E3 gliel'ha sicuramente tolti. La notizia che, personalmente, ritengo più significativa (al di la della valutazione sui singoli giochi) è quella che vede la Microsoft impegnarsi strategicamente nel settore giochi, un area che non aveva mai esplorato con troppa dedizione. Ora Bill Gates ha deciso di investire un pozzo di dollari nella produzione di un vasto spettro di giochi, coinvolgendo anche la mitica casa di produzione Dreamworks di Spielberg. Grazie alla sua posizione di assoluta preminenza nel mercato del software, Microsoft potrà diffondere e promozionare capillarmente i suoi prodotti e questo allargamento del mercato non potrà non giovare anche a tutti gli altri produttori che potranno mettersi in scia al colosso. Ad un sola condizione però, che tutti quanti si adeguino a Windows 95, che a questo punto diventa un accquisto pressochè obbligato per chiunque. Grazie a questa mossa, il buon Bill si è assicurato il totale dominio mondiale - nessuno sfuggirà più al Grande Fratello.
Questo ingresso 'pesante' va però in controtendenza su quelli che sono i dati di vendita di alcuni titoli 'pesanti'. Il mercato non ha assorbito in quantità sufficiente giochi come Batman Forever, Jurassic Park, Frankestein ed altri titoloni oggetto di grossi investimenti. Lo sviluppo sofisticato e prolungato dei giochi ha portato alle stelle i costi di realizzazione, che sono ancora difficilmente recuperabili. Per cui si inizia a cercare una via più semplice alla progettazione, che accorci i mostruosi tempi di produzione (vedi i ritardi storici di Zed, Dungeon Keeper e Quake) e che magari non richieda al consumatore un impianto da venti milioni per goderne i frutti. E qui arriva la nota più dolente di QUESTA edizione dell'E3. Chi non possiede ALMENO un Pentium 100 si metta pure l'anima in pace, i nuovi giochi non riuscirà a farli girare decentemente. Negli Stati Uniti lo standard medio di home-computer è molto elevato e gli esperti di marketing della Microsoft hanno valutato che per Natale 96 sarà il Pentium 130 (multi-accessoriato) a fare da padrone. Il software di conseguenza si adeguerà, rendendo durissima la vita a chi (ed è la stragrande maggioranza di noi) non riesce a seguire la 'corsa al riarmo' statunitense (dove, per inciso, i computer costano un bion 30% meno che in Italia). Per cui, questa è la situazione: grandi giochi, massiccia diffusione, poche vendite e richieste hardware mostruose. Appunto una buona e alcune cattive notizie...

Roy Zinsenheim

Beh ragazzi, che dire? Lasciando al nostro direttore galattico il compito di fare il punto della situazione, mi sembra giusto fornirvi alcuni dati di questa fiera, l' Electronic Entertaiment Expo, che per la seconda volta si è tenuta a Los Angeles, per darvi un'idea delle sue dimensioni e della sua importanza.

- più di 1.000 i nuovi prodotti presentati
- oltre 400 gli espositori venuti da tutto il mondo
- più di 100 i nuovi titoli sportivi
- più di 140 i nuovi titoli di fantascienza.
- Peter Gabriel, Alice Cooper, Mark Hamill, Michael Douglas, Charlton Heston, Stan Lee, Bruce Jenner, più praticamente tutto il cast di Star Trek - Next Generation, sono solo alcuni dei nomi di spicco che si potevano incontrare durante la fiera visitando i vari stand.

Come potete capire da questi numeri, si è trattato di una fiera incredibilmente vasta, ricca, corposa... e faticosa da visitare.
Ora, come la più privilegiata delle categorie, non vi resta altro da fare che sedervi sulla vostra poltrona preferita e, insieme al sempre più intrepido inviato di K, partire alla volta dell'E3, l'esposizione di videogiochi più grande e importante del mondo....

Giampaolo Moraschi

LA SCHEDINA DELL'E3

Ovvero i tredici giochi che vi conviene tenere d'occhio

RAYMAN 2 - Platform

Con Rayman 2 la Ubi Soft tenta di doppiare il grande successo già riscosso con il primo episodio. La grafica è sempre splendida per fluidità, dettaglio e scelta dei colori, mentre la giocabilità (abbiamo provato il primo livello) è eccellente, dal momento che utilizza in maniera molto intelligente il fondale parallattico. Infatti, è come se esistessero due diversi livelli di piattaforme, uno posto in primo piano e l'altro sullo sfondo. Naturalmente, oltre ad andare da sinistra verso destra, potremo ora anche muoverci in profondità. Una innovazione veramente notevole che dona al gioco aspetti di grande originalità. Pronto per Saturn, Playstation e PC appena prima di Natale.

JEDI KNIGHT: DARK FORCES 2 - Sparatutto 3D

Kyle Katarn torna a grande richiesta sui monitor dei nostri computer, questa volta esplorando le vie della Forza come aspirante cavaliere Jedi. La Lucas Arts ha rinnovato completamente il proprio motore grafico tridimensionale, unendo ad un vero 3D nella struttura dei livelli, anche la capacità di avere sullo schermo avversari tridimensionali con texture mapping. La grafica è dettagliatissima e gli AT-AT Walkers con cui abbiamo interagito nel demo a nostra disposizione, ci hanno fatto rimanere a bocca aperta: addirittura passandoci sotto e guardando sopra di noi, potevamo vedere i portelli e i generatori corazzati! Sarà inoltre possibile affrontare i Jedi appartenenti al Lato Oscuro a colpi di spada laser, l'arma che davvero mancava nel primo episodio. Il gioco sarà disponibile unicamente su PC nei primi mesi del 97, anche se i responsabili del marketing sperano in un miracolo che consenta loro di uscire prima di Natale. Insomma uno dei titoli che già si candida a "gioco dell'anno", qualunque sia il suo anno di uscita.

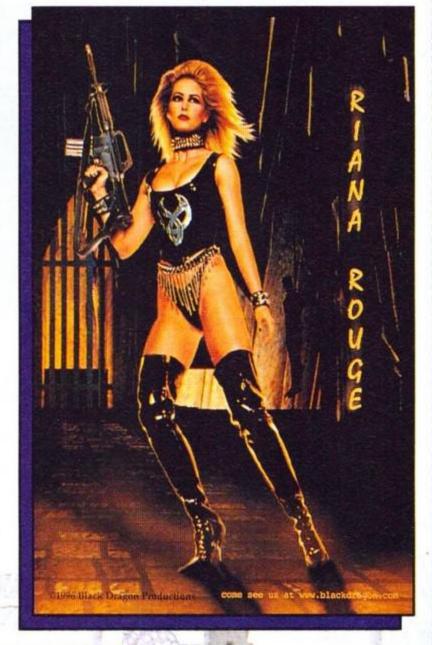
X-WING VS TIE FIGHTER
Simulatore di Volo

Oltre a Jedi Knight, in occasione dell'E3 la Lucas Arts ha sfornato dal suo magico cilindro un prodotto lungamente atteso da tutti gli appassionati dei combattimenti tra caccia imperiali e navi ribelli, e cioè un simulatore di volo con capacità multigiocatore. In questo nuovo titolo infatti viene introdotta la possibilità del gioco multiplayer (fino ad 8 contemporaneamente utilizzando una LAN), non solo con scenari ma addirittura con campagne pensate specificamente per il gioco cooperativo. Pensate: a bordo di un Y- Wing potrete dedicarvi ad una missione di bombardamento mentre i vostri compagni vi coprono facendovi da scorta. Una vera goduria. Un unico neo: sembra proprio che nel gioco non saranno presenti gli X-Wing, perchè, a detta del producer con cui ci siamo intrattenuti qualche minuto, "ciò pregiudicherebbe troppo il bilanciamento del gioco a favore delle forze ribelli". Staremo a vedere... In ogni caso la grafica è stata ulteriormente migliorata, ed ora ogni oggetto presente nello spazio è splendidamente texturmappato. In atterraggio sui nostri lettori di CD-ROM per i primi di Dicembre.

MICROSOFT CLOSE COMBAT - Strategia.

Finalmente riesce a vedere la luce Advanced Squad Leader in versione digitale. Sotto la grande ala di mamma Microsoft, la Atomic Games è alla fine stata in grado di rilasciare quello che è da tutti atteso come il gioco definitivo a livello tattico sulla Seconda Guerra Mondiale. Il primo contatto col prodotto è stato buono, anche se non entusiasmante. La grafica è ben definita e al contempo molto varia, ma avrei preferito che le dimensioni dei soldati non fossero così lillipuziane. Inoltre, non sono ancora riuscito a digerire la scelta di realizzare il gioco in tempo reale e non a turni: secondo me in questa maniera potrebbe venire falsato lo spirito del gioco originale. A questo riguardo, già qualcuno comincia a malignare, sussurrando che la scelta è stata in qualche modo imposta da un meccanismo di Intelligenza Artificiale che durante i primi test si è rivelato non privo di difetti. Comunque trovo stimolante e originale l'attenzione data alla psicologia di ogni singolo combattente, che si svilupperà nel bene o nel male con il proseguire dei combattimenti. Insomma si tratta di un titolo molto promettente che va valutato con più calma quando uscirà in versione definitiva (si pensa i primi giorni di Settembre). Naturalmente il gioco è stato realizzato in versione Windows 95 only.

RIANA ROUGE - Avventura

Si tratta di un gioco che farà sicuramente parlare di sè. La Konami ha infatti annunziato l'intenzione di distribuire senza alcuna forma di censura la nuova avventura sviluppata dalla Black Dragon, che si annuncia come uno dei prodotti più violenti e sanguinosi degli ultimi anni. Il giocatore veste i panni (in verità molto succinti) della provocante Gilliam Bonner (apparsa qualche mese fa anche sul paginone centrale di Playboy americano), un'indomita avventuriera del futuro che si è cacciata più o meno involontariamente nel classico mare di guai. La violenza e la quantità di sangue presenti nel gioco sono a dir poco impressionanti, un po' come se si potesse giocare a Mortal Kombat 3 in modalità avventura. Pensate che in meno di 5 minuti di gioco sono riuscito a vedere almeno una mezza dozzina di morti diverse della protagonista: una più cruenta dell'altra. Tra teste mozzate, sangue che schizza dappertutto e disintegrazione delle interiora, c'è solo l'imbarazzo della scelta. Credetemi, così com'è ora, questo gioco solleverà un mare di polemiche, visto che sembra fatto apposta per attirare l'attenzione (sempre superficiale) di stampa e televisione. Ad Ottobre, contemporaneamente su Windows e su Mac.

STAR GENERAL - Strategia

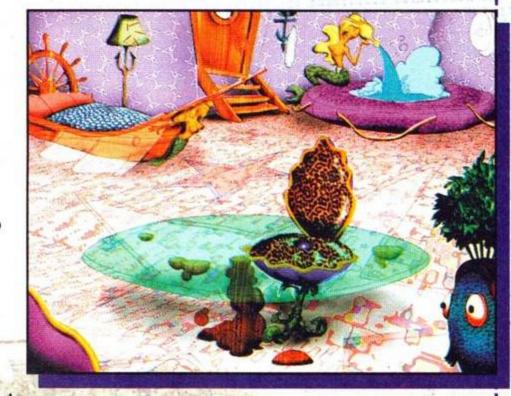
Aspettavate un Fantasy General ambientato nel futuro? La SSI ora vi ha accontentato. Il meccanismo di base del gioco rimane lo stesso della serie che ha preso il via col famoso Panzer General: turni, esagoni e unità che aumentano di efficacia con l'aumentare dell'esperienza, ma tutto il resto è stato pesantemente migliorato. Ora la grafica, il sonoro e l'Intelligenza Artificiale sono ancora più raffinati, per cui si tratterà probabilmente di uno dei migliori giochi di strategia presenti sul mercato. Molto interessanti sono poi i differenti tipi di combattimento che vi troverete ad affrontare. Se sarete nello spazio, avrete a disposizione astronavi armate di laser, cannoni protonici e missili nucleari, mentre una volta sbarcati sul pianeta, le vostre truppe combatteranno in una maniera molto simile a quelle già vista in Panzer General, grazie all'ausilio di carri armati, aeromobili, lanciamissili e di un sacco di altra roba. Sarà poi possibile giocare anche vie E- MAIL contro un avversario umano. Disponibile su PC non prima di Ottobre.

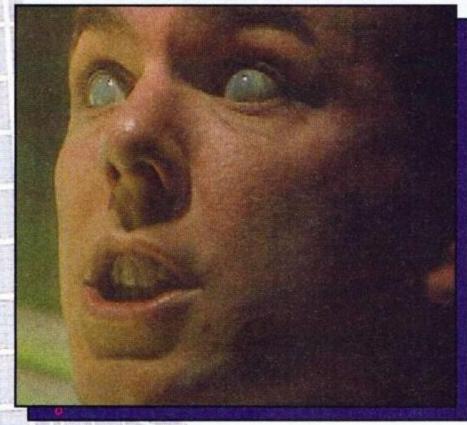
STARCRAFT - Strategia

Dai creatori dell'eccellente Warcraft e Warcraft 2, ecco arrivare il primo episodio di una saga fantascientifica che a parer nostro riscuoterà un enorme successo. Rispetto ai prodotti precedenti, StarCraft vanta una grafica ed una Intelligenza Artificiale ancora migliorate, che unite alla presenza di ben tre razze diverse da controllare (saranno oltre 40 le missioni da completare) e al completo supporto del metodo Battle.net per giocare via Internet contro avversari umani di tutto il mondo, rende questo titolo uno dei migliori pretendenti alla palma di "miglior gioco dell'anno". Battle.net sarà un servizio della Blizard completamente gratuito. I due livelli demo che abbiamo potuto provare erano davvero impressionanti, sia per l'estrema giocabilità, che per il grande impatto sonoro degli effetti audio. Disponibile a partire da Febbraio 97 solo per Windows 95.

LARRY 7: YANKS HER AWAY - Avventura

Finalmente Al Lowe ha deciso di continuare a deliziarci con le avventure del playboy più sfortunato del mondo. Si, sto proprio parlando di Larry 7, l'ultimo ritrovato della comicità e del buonumore in formato digitale.

Leisure Suit Larry è ormai divenuto un classico appuntamento natalizio per moltissimi appassionati. In quest'ultimo episodio il buon Larry avrà l'occasione di trascorrere una settimana di piacevole crociera su una nave piena zeppa di ragazze. Naturalmente lui cercherà immediatamente di tacchinarne qualcuna... con risultati che potete bene immaginare. L'obbiettivo del gioco sarà quello di riuscire ad attrarre l'attenzione della bellissima capitana che comanda il vascello. Per fare questo, Larry dovrà cercare di uscire con più ragazze possibile per scoprire i punti deboli della bionda "lupa di mare" di cui ormai si è perdutamente invaghito. Dal punto di vista tecnico, una nuova interfaccia e una grafica ancora più simpatica e colorata rendono questo titolo molto adatto ad un pubblico maschile. Inoltre, la grafica a cartoni animati non è più piatta come negli episodi precedenti, ma è stata realizzata con un piacevole effetto 3D. Il gioco sarà prodotto per Dos e Windows e uscirà durante il mese di Dicembre.

PHANTASMAGORIA 2: PUZZLE OF FLESH

Non poteva certamente mancare il seguito del gioco horror più venduto della storia dei videogames. Pur non essendo più realizzato direttamente da Roberta Williams, questo titolo intende mettere ancora più in tensione il giocatore. Per questo motivo Puzzle of Flesh non è la continuazione delle peripezie di Don e Adrienne, ma è un episodio totalmente nuovo, pensato proprio per inquietare al massimo lo spettatore. Ora impersoneremo il ruolo di Curtis Craig, uno psicolabile riportato alla normalità da anni di terapie psicologiche e psichiatriche. Improvvisamente strani avvenimenti cominciano ad accadere attorno a lui: fotografie che all' improvviso sanguinano, topi che parlano e altre amenità del genere cominciano a rendegli la vita difficile. Infine gli apparirà The Hecatomb, un'orribile e malvagia entità che vorrebbe trascinarlo nuovamente nel gorgo della pazzia. A noi quindi il compito di salvare pelle e sanità mentale. Il cast degli attori è davvero imponente: oltre 30 professionisti hanno dato il meglio di sè per questo film-gioco che è stato girato con un budget multimilionario. Da notare l'utilizzo di vere scenografie (non disegnate a computer) come in un vero film. L'uscita del gioco è prevista per il mese di Ottobre e sarà disponibile per Dos, Windows e Windows 95.

SPACE BAR - Avventura

Steve Meretzky, dopo una lunga serie di avventure umoristiche di grande successo (Planetfall, Leather Goddesses of Phobos e The Hitchhicker's Guide to the Galaxy), ha stretto un accordo con la Rocket Science per la produzione di una nuova avventura in cui lo humor sprizzi da tutti i pori. Il risultato di quasi un anno di lavori di preparazione lo si è potuto vedere durante la fiera.

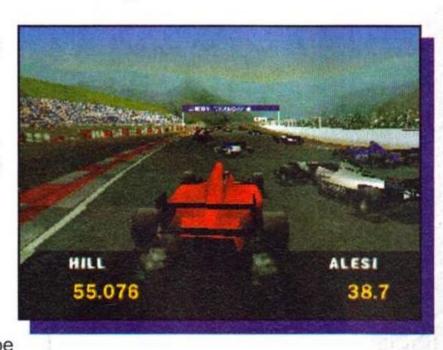
All'interno di un bar spaziale agli estremi confini della galassia, dovremo interagire con un sacco di alieni buffissimi in storie e situazioni dal contenuto esilarante (ad esempio, aiutare una ballerina trisessuale (?) dal tempestoso passato a trovarsi un marito "ora che ha finalmente messo la testa a posto". Una grafica di alto livello, unitamente ad un sonoro molto accattivante, fanno da cornice ad una delle avventure più divertenti e umoristiche degli ultimi tempi. Il gioco verrà rilasciato a Novembre, sia in formato Windows 95 che Mac.

EXPO E3 LOS ANGELES '96

ULTIMA IX - Gioco di Ruolo

Ascension, l'ultima fatica di Richard Garriot è il nono episodio di Ultima, la serie fantasy di maggior successo nella storia dei videogiochi. Il gioco è ormai in fase di testing avanzato e Lord Britsh in persona ci ha assicurato che alla Origin si sta facendo di tutto per uscire entro il prossimo Natale (anche se ha ammesso che la cosa non sarà facile). La lotta tra l'Avatar (cioè noi) e il Guardiano sarà più dura che mai, ma sarà ingentilita da una spettacolare capacità del programma di ruotare il nostro punto di visuale durante l'azione e da una ancor più maniacale attenzione ad ogni minimo dettaglio grafico e sonoro. Le animazione (possedendo un Pentium) saranno fluidissime e potremo ricreare nuovamente i gruppi di avventurieri con i classici personaggi della saga (Shamino, Iolo, ecc.) che tanto hanno avuto successo negli episodi passati fino al semi-tonfo di Ultima VIII. E proprio a questo riguardo, il mitico Richard ha ammesso che ritornare sui propri passi per ciò che riguarda la storia e la struttura di gioco, ha fatto immensamente bene al gruppo di lavoro che sta lavorando sulla serie Ultima, "perché questo ci ha permesso di essere molto più concentrati su ciò che i giocatori vogliono realmente dai nostri prodotti". Naturalmente il gioco sarà disponibile solo sulla piattaforma di riferimento di Lord British e cioè solo su PC.

F1 POST SEASON - Simulatore di guida

La Psygnosis per i suoi nuovi giochi spinge a fondo sull'acceleratore, e forte del clamore suscitato da F1, (un nuovo splendido gioco di guida per Playstation), cercherà di conquistare anche il mercato PC con F1 Post Season, che a metà tra un simulatore e un gioco arcade, tenta di insidiare addirittura il primato di F1 GP 2. Il motore grafico dovrebbe essere una fedele conversione della versione Playstation, per cui sia la qualità di dettaglio che la fluidità dovrebbero essere molto buone (almeno sui Pentium più moderni). Il demo che girava in fiera aveva ancora qualche problemino, ma la versione definitiva dovrebbe superare brillantemente ogni ostacolo. A detta dello staff della casa inglese questo titolo dovrebbe posizionarsi sul mercato "come un F1GP primo episodio, ma con una maggiore enfasi sulla grafica e sulla facilità di guida". Certo che se F1 GP 2 subisse ancora dei nuovi ritardi, questa potrebbe essere una buona alternativa. In uscita per tutti i PC nel periodo di Ottobre-Novembre... sempre che non ritardi pure lui!

DARK EARTH Avventura

Con una presentazione in pompa magna riservata alla stampa, la Mindscape ha svelato finalmente il prodotto su cui la Atreid (ora Mindscape Bordeaux) sta lavorando ormai da più di due anni. Si tratta di un'avventura dinamica tipo Ecstatica, dotata di una ambientazione davvero suggestiva e di una qualità grafica da far rizzare i capelli in testa anche a Yul Brinner. La dimostrazione, basata soprattutto su nastri registrati, ha fatto intuire le grandi potenzialità di questo titolo, che gode di alcuni dei fondali più suggestivi che abbia mai visto. La storia ci vede protagonisti nel lontano 2300 in un pianeta Terra sconvolto dal passaggio di una cometa che ha riversato sul pianeta innumerevoli sciami di meteoriti. Il cielo è ora oscurato da una permanente coltre di polvere meteoritica che ha praticamente annientato ogni forma di vita animale e vegetale. Piccole sacche di civiltà permangono solo dove, per un inspiegabile fenomeno naturale, la luce riesce a penetrare la coltre di nubi. Insomma, un brillante background che mischia Waterworld a Mad Max. Rimane però tutta da verificare la giocabilità di un titolo che vuole fare di grafica e ambientazione i suoi punti di forza. E poi, come riusciranno i programmatori a passare, da personaggi e ambienti iperdettagliati realizzati con 3D Studio e Softimage, ad una risoluzione di 640x480 a 256 colori che non scatti come un cavallo impazzito ogni volta che si muoverà il punto di ripresa della scena? Speriamo che tra il demo e il prodotto finale non ci sia troppa differenza, perché se così sarà, ci troveremm<o di fronte ad un prodotto di valore assoluto.

GIOCHI IN PILLOLE

Ci sono così tanti nuovi prodotti quest'anno all'E3 che non basterebbe un'intero numero di K per recensirli tutti...

E X P O E3 LOS ANGELES '96

BULLFROG

● **Dungeon Keeper** è ormai praticamente pronto. Dopo aver subito un ulteriore lieve ritardo, dovrebbe finalmente essere in vendita nel mese di Giugno. Se vivete su Marte e vi siete persi gli ultimi numeri di K, vi ricordiamo che si tratta di un gioco fantasy in cui, invece di essere i soliti eroi di un gruppo di avventurieri, in questo caso vestiremo i panni del proprietario dei sotterranei, che ha sotto il suo comando goblin, coboldi, draghi e un sacco di altre creature malvage. Per PC.

● **Syndicate Wars** mostra di possedere una splendida grafica ed un sistema di controllo estremamente comodo da usare. Sarà possibile giocare anche via modem o in rete locale, così da sperimentare il fascino di una sfida contro avversari in carne e ossa. Per PC a Ottobre.

FOX INTERACTIVE

● Con **X-Files** finalmente i fan di Mulder e Scully potranno scatenare le loro doti investigative per risolvere casi apparentemente insolubili. Gli sviluppatori del gioco hanno lavorato fianco a fianco con Chris Carter (che ha anche fatto una capatina allo stand), il creatore della serie, per essere sicuri di ricreare l'atmosfera che si respira nei telefilm. A Maggio 97 su tutti gli schermi dei PC e dei Mac.

● In **Die Hard Trilogy** i giocatori prenderanno il ruolo di Bruce Willis in un gioco di azione tridimensionale dalle caratteristiche estremamente violente e sanguinarie. La giocabilità ci è parsa molto buona, così come la qualità del motore grafico. A Natale in tutti i cinema... pardon, in tutti i PC.

GT INTERACTIVE

● A Giugno diverrà disponibile **Ultimate Doom for Windows 95**, la conversione per il nuovo sistema operativo di mamma Microsoft del discutibile ultimo prodotto della serie Doom II. Già recensito da K in versione DOS, questa conversione promette una migliore risoluzione grafica, un motore più veloce del 15% ed una più stabile capacità di collegamento per il gioco multigiocatore.

LUCAS ARTS

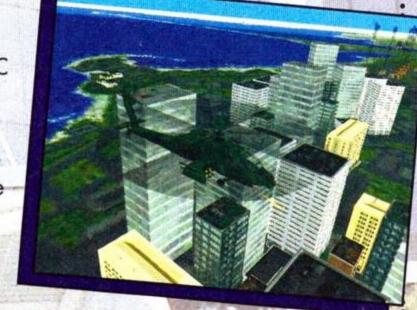
● **Outlaws** vuole essere un omaggio al genere spaghetti-western da parte dei creatori dei giochi della saga di Guerre Stellari. Il gioco sarà un misto tra il motore tridimensionale di Dark Forces e le sequenze a cartoni animati di Full Throttle. Uno sparatutto alla Doom quindi, ma ingentilito da una robusta dose di humor e di ragionamento. La storia è un omaggio a Sergio Leone: un eroe solitario giunge in paese alla ricerca dell'assassino della propria moglie, che ora è diventato un ricco e potente proprietario di ferrovie. Probabilmente uno dei migliori acquisti di Natale. Per PC e Mac.

● **Mortimer and the Riddles of Medallion** è un titolo pensato per il pubblico più giovane, che attraverso il personaggio di questa avventura in 3D, dovrà salvare gli animali di tutto il mondo da un pericolo mortale, volando in groppa ad una gigantesca e simpatica lumaca. A Settembre per PC e Mac.

ELECTRONIC ARTS

● **Need for Speed - Special Edition** ora permette di giocare contro avversari umani su nuovi percorsi, facendo uso di un motore grafico leggermente migliorato quanto a fluidità. Senza dubbio questo è il gioco in cui più conta la precisione di guida: un piccolo errore e la corsa è compromessa. E' consigliatissimo a tutti gli appassionati del genere. In uscita a Settembre per PC.

● **Triple Play** è una sofisticata simulazione del gioco del baseball, che consente il gioco in multiplay fino ad 8 giocatori contemporaneamente. Grazie ad un sofisticato sistema di intelligenza artificiale, anche gli appassionati più sfegatati potranno trovare pane per i loro denti. Tra un mese per PC e Playstation.

● **AH-64D Longbow** sta ai simulatori di elicotteri come ATF sta a quelli aerei. Realizzato da Andy Hollis, uno dei massimi esperti di simulatori di volo del mondo, questo titolo vi metterà ai comandi del più potente elicottero esistente, e grazie al suo sofisticato motore grafico promette di possedere una grafica da lasciare a bocca aperta. Un potente generatore/editor di missione consentirà inoltre di poter giocare a lungo e in 12 scenari differenti senza dover ripeter mai due volte (se non lo vogliamo) la stessa missione. Previsto inizialmente per il mese di Marzo, il gioco vedrà la luce a Giugno solo su piattaforma PC.

MINDSCAPE

● **Steel Harbinger** è una strana avventura tridimensionale in cui il giocatore è libero di fare assolutamente quello che vuole, dal momento che il gioco non possiede i consueti livelli di gioco ed è dotato di una trama che si adatta alle decisioni del giocatore. Nei panni lilla di una intrepida eroina dovremo combattere un virus

mutageno che sta facendo degenerare ogni forma di vita presente sul nostro pianeta. Una buona grafica e un discreto sonoro sono di supporto a questo prodotto che verrà rilasciato a Settembre.

● **NCAA Football** è la nuova simulazione che permette di rivivere le partite del campionato universitario americano, che forgia praticamente ogni campione che si distingue in questo sport. Tonnellate di statistiche, tattiche collettive e giocate individuali permetteranno a chiunque provare l'ebbrezza di vincere l'Orange Bowl.

OCEAN

● **Tunnel B1** è un misto tra Wipeout e Doom. Infatti, pilotando a folle velocità tra tunnel e canaloni a bordo di una velocissima astronave dovremo aprirci un varco tra le fila nemiche comandate dal solito generalone malvagio. La grafica è splendida sia per dettaglio che per fluidità, anche se la struttura di gioco non si può definire originale. La gestione dei punti di luce è molto buona, così come la colonna sonora, intensa e d'atmosfera. Il gioco sarà ultimato (si spera) entro Natale sia per PC che per Saturn e per Playstation.

MICROPROSE

● **Magic: The Gathering** è praticamente pronto, anche se devono essere apportati ancora alcuni ritocchi all'Intelligenza Artificiale. Basato sull'omonimo gioco di carte, Magic ha goduto degli sforzi del mitico Sid Meier per quanto riguarda il sistema di gioco, che simile a quello di una avventura, ci immergerà nelle incantate atmosfere di Dominia alla ricerca di fama, gloria e potere.

Ad Ottobre per Windows 95.

● **Battle at Antares** è il secondo episodio del fortunatissimo Master of Orion, un gioco di strategia ambientato nello spazio. Ora dovremo guidare un piccolo gruppo di pioneri tra i vasti spazi siderali per colonizzare la galassia. Naturalmente incontreremo razze aliene che vorranno impedircelo, per cui dovremo attrezzarci anche per intense guerre interstellari.
Le razze aliene saranno 13 e la grafica e l'intelligenza artificiale del computer saranno di altissimo livello. Sarà presente anche un'opzione multiplayer. A Settembre solo su PC.

NEW WORLD COMPUTING

● **Heroes of Might & Magic II** è il seguito del gioco di strategia che in America ha avuto così tanto successo. Con nuovi tipi di terreno, nuovi personaggi, aree di gioco più ampie ed una grafica sensibilmente migliorata, questo prodotto si rivolge agli appassionati di giochi di strategia. Uscirà ad Ottobre sia per DOS che per Windows 95.

PSYGNOSIS

● In **Zombieville** il giocatore interpreta il ruolo di un reporter che si imbatte sui risultati di un progetto militare ultrasegreto il cui risultato è stata una vera catastrofe, dal momento che ha trasformato gli abitanti di una pacifica cittadina in morti viventi. Questa avventura horror-umoristica piacerà a molti, vista la bella grafica e la colonna sonora d'atmosfera. Il gioco arriverà nei negozi alla fine di Settembre e sarà (per ora) solo su PC.

● **Ecstatica 2** è il secondo episodio di un'avventura dinamica di grande successo. Questa volta il personaggio principale dovrà fare i conti con un malvagio mago che trama contro il destino

AIUTO, ARRIVA ZIO BILL!

Uno dei fenomeni più importanti emersi in questa fiera è la determinazione da parte di Microsoft di inserirsi come editore di riferimento nel mercato dei videogiochi. Lo sforzo dimostrato per entrare in forze in un mondo che fino ad ora la casa di Bill Gates aveva un po' snobbato, è stato veramente impressionante, e lo si è potuto percepire non solo dall'immenso stand che rivaleggiava con quelli di case storiche come Sega e Nintendo, ma anche dalla quantità e qualità di titoli (tutti per Windows 95) che la software house americana ha voluto mettere in cantiere nel giro di pochi mesi. Oltre a Microsoft Close Combat, di cui avete potuto leggere nelle pagine precedenti, **Deadly Tide** è un frenetico gioco d'azione sottomarina alla Chaos Control, con una buona grafica, un'ottima fluidità ed una colonna sonora assolutamente da sballo. Come piloti dell'astronave sottomarina Hydra dovremo distruggere orde di alieni che tentano di sommergere la terra sotto una coltre d'acqua. **NBA Full Court** è invece un gioco di pallacanestro dotato di un sistema di controllo molto semplice e immediato, oltre che di un sonoro che riproduce fedelmente suoni e musiche presenti nel campionato professionistico americano. E' presente la capacità di gioco multiplayer (fino a 4 giocatori) e si utilizzano le statistiche di tutti i veri giocatori NBA, da Shaquille O'Neal a Micheal Jordan, compresi i giochi e le tattiche proprie di ogni singolo allenatore. Pronto per Ottobre. **Monster Track Madness** è infine un promettente gioco di guida che promette mirabilie dal momento che prevede un supporto diretto per la scheda acceleatrice 3D FX. La grafica è molto fluida ed è possibile guidare anche fuori dei tracciati prestabiliti. E' supportata una modalità multigiocatore fino ad un massimo di 4 persone. Pronto ad Ottobre.

dell'umanità. Dovremo combattere contro zombi, ghoul e vampiri in un'atmosfera dal grande fascino. La grafica elissoidale è stata ulteriormente migliorata, così come pure il sistema di controllo. Novembre solo per PC.

ROCKET SCIENCE

● Con **Rocket Jockey** la casa americana ci propone di partecipare ad uno sport estremamente violento. I giocatori pilotano dei velocissimi razzi in una corsa senza regole in cui solo i più forti ed esperti arrivano al traguardo. Infatti, i razzi possono curvare solo tirando dei cavi contro dei pali disseminati lungo il percorso in maniera che questi facciano da perno. Prontezza di riflessi e tempismo sono quindi indispensabili, tenendo anche conto che i cavi possono essere anche utilizzati per far cadere gli avversari. Un'ottima grafica e una buona fluidità caratterizzano questo gioco. Per Natale su Windows 95.

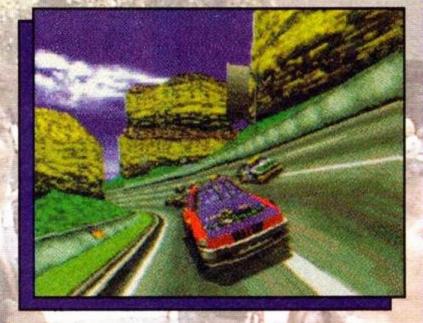
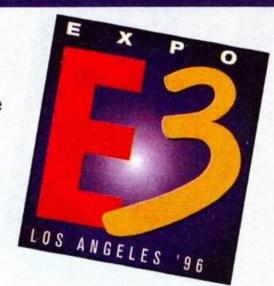
ACCLAIM

● **Magic: The Gathering**. No, non avete letto male. Ora i giochi basati su Magic sono due, dal momento che anche la Acclaim ha ottenuto i diritti per un gioco su questo tema. Il demo che abbiamo visto ci ha lasciati un poco perplessi, dal momento che un gioco d'azione basato su un gioco di carte delle potenzialità di Magic proprio non ce lo aspettavamo, visto che a nostro parere è forse un po' riduttivo utilizzarne solo l' ambientazione e non anche le meccaniche di gioco. Comunque il producer con cui abbiamo parlato ha giurato che su questo progetto la casa americana nutre le migliori intenzioni, per cui non ci resta che aspettare e vedere. Il gioco uscirà a Marzo del 97 prima per PC e subito dopo per Playstation e Saturn.

SSI

● **Steel Panthers II** è in dirittura di arrivo e promette di essere davvero splendido. Coprirà il periodo moderno, permettendo quindi a tutti gli appassionati di cimentarsi coi carri M-1, coi missili anticarro, con gli elicotteri e con tutto ciò che così tanto ha impressionato le folle televisive di tutto il mondo durante la Guerra del Golfo. Gary Grisby ha assicurato che l'opzione di gioco uno-contro-uno sarà pienamente implementata e che l'editor/generatore di scenari sarà ancora più potente e completo. Insomma, c'è già di che leccarsi i baffi... Il programma sarà nei negozi durante i primi giorni di Ottobre e girerà solo su PC.

SEGA

● Finalmente la casa giapponese ha deciso di cominciare a convertire i suoi titoli più famosi anche per PC. **Daytona USA** vedrà infatti la luce alla fine di Ottobre e promette di generare nei possessori di PC la stessa febbre frenetica che ha colpito quelli del Saturn. Il gioco dovrebbe molto simile all'originale, e rimanere fluido anche sui Pentium meno muscolosi grazie ad un nuovo metodo di ottimizzazione del codice che dovrebbe fare meraviglie. Per ora il demo gira bene solo sui P/166, comunque è lecito sperare nelle promesse del colosso nipponico.

● Con **Tenka** la casa inglese si cimenta col genere alla Doom. Oltre 20 missioni da completare con armi di tutti i tipi, dal fucile laser, al lanciarazzi, fino a terrificanti missili a ricerca calorica. Lo humor non manca durante lo sterminio di avversari umanoidi, di robot e di orripilanti mutazioni genetiche. Il motore grafico promette meraviglie, mentre ancora non si sa se verrà reso disponibile un editor di scenari ufficiale. Pronto per PC appena prima di Natale.

VELOCITY

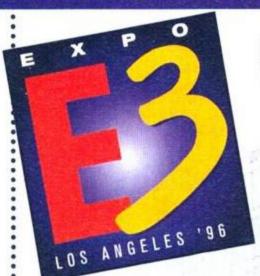
● **Strife** è un prodotto estremamente interessante, essendo uno sparatutto 3D realizzato utilizzando il motore di Doom 2. Il gioco è realizzato molto bene e possiede anche delle insolite caratteristiche da RPG che lo rendono abbastanza originale nel suo genere. L'ambientazione è medievale ma con alcuni tocchi moderni tipo mitraglietta uzi e lanciafiamme che allegramente carbonizza tutti i nemici che ci capiteranno a tiro. Disponibile a metà Giugno su PC.

VIACOM

● **Tom Clancy's SSN** è il nuovo gioco di sommergibili nucleari ispirati ai tecno-triller del celebre romanziere americano. Visto il costo della licenza, c'è da aspettarsi una buona realizzazione, anche se il piccolo demo che girava in fiera non consentiva di formarsi un'opinione al riguardo.

TIME WARNER

● **Star Control 3** è un'emozionante avventura intergalattica, coronata da momenti di pura azione. Questo gioco di fantascienza unisce battaglie tra astronavi con l'esplorazione di un vasto universo spaziale. Come comandante in capo, dovrete affrontare personalmente gli emissari di 24 diverse razze di alieni, mentre cercate di salvare la struttura del tempo spaziale. L'uscita del gioco è prevista per Agosto su PC.

● Con **MIA** ritorniamo a ricordare la guerra del Vietnam, nella quale migliaia di americani hanno perso tragicamente la vita. MIA promette di essere un ottimo simulatore di volo, mettendo il pilota al comando di diversi aerei mentre combattiamo per sopravvivere a difficili missioni. L'uscita del gioco è prevista per il prossimo Dicembre su PC.

CURIOSITÀ DALLA PIÚ GRANDE E BIZZARRA FIERA DEL MONDO

L' E3 si è tenuto per la seconda volta all'interno del Los Angeles Convention Center, un'enorme e modernissima struttura dotata di oltre 40.000 metri quadri di spazi epositivi, tutti al coperto e dotati di aria condizionata. Nonostante l'incredibile quantità di spazio a disposizione molti degli espositori, a detta di uno dei responsabili dell'IDSA (l'ente organizzatore della manifestazione), "si sono dovuti accontentare di stand di dimensioni inferiori a quanto desiderato". Nella foto potete vedere una delle entrate. Impressionante, non è vero?

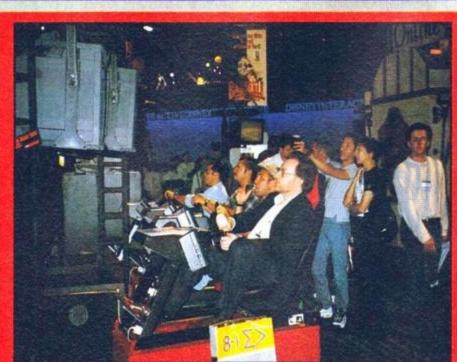
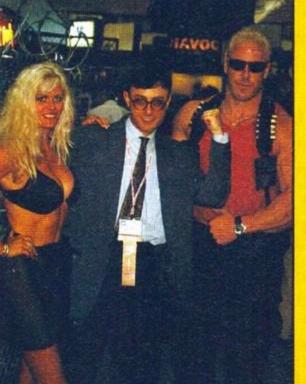
Alcuni degli stand erano davvero enormi. Tra questi spiccavano in modo particolare quelli di Sega (con oltre 250 macchine in funzione tra coin-op e console), della Nintendo (con ricostruito addirittura un cinema in cui veniva proiettata periodicamente una presentazione dell'Ultra 64) e della Microsoft (con un campo da basket in cui si potevano giocare partite di pallacanestro virtuale).

Particolarmente pittoresco era lo stand di un distributore americano che aveva ricostruito un castello medievale fin nei minimi particolari...

Lo stand della Williams dedicava quasi metà del proprio spazio alla presentazione del coin-op di War Gods, il nuovo picchiaduro alla Mortal Kombat, che entro Natale verrà convertito anche per Playstation, Saturn e Ultra 64.

I tornei organizzati all' E3 sono stati numerosissimi: da quello di Virtua Fighter 2 (in cui la Sega regalava al primo classificato un gioco da bar a scelta!) fino a quello di Duke Nukem 3D, che per festeggiare l'uscita nei negozi della versione completa del gioco, aveva anche piazzato all'interno del proprio stand un Duke in carne e ossa, impersonato da un culturista incredibilmente muscoloso. Naturalmente non sono riuscito a resistere alla tentazione di una bella foto di gruppo...

A proposito di picchiaduro, ecco il famoso Davide Pasca, il programmatore di Toshinden per PC, posare assieme ad Andrea Griffini accanto alla sua creatura subito dopo la presentazione ufficiale avvenuta il primo giorno della fiera. Della serie: prossimamente su questi schermi...

Al torneo di The Need for Speed SE, Roy ha mantenuto fede alla sua fama di grande guidatore, sconfiggendo a ripetizione un'agguerrita concorrenza formata da giornalisti francesi, canadesi e tedeschi.

NON SOTTOVALUTATE LA POTENZA DI PLAYSTATION

RIMETTITI AL VOLANTE

IL MITO CORRE ANCORA

SOLO PER PLAYSTATION

namco

SONY

Vuoi essere aggiornato sulle novità di PlayStation? Compila il coupon a lato e spediscilo a Sony Electronic Publishing S.p.A., Via Flaminia 872, 00191 Roma, oppure chiama la PlayStation Line all'166/685890, e lascia i tuoi dati*.

* il costo della telefonata è di L. 952 + IVA al minuto. SV - Servizi Vocali

Distribuito da Sony Electronic Publishing S.p.A., Via Flaminia 872, 00191 Roma - Telefono 06/330181

e PlayStation sono marchi registrati di Sony Computer Entertainment Inc. RIDGE RACER REVOLUTION è proprietà di NAMCO LTD. Tutti i diritti riservati.

VOGLIO SAPERE TUTTO!

Inviatemi materiale informativo sulle novità PlayStation.

Nome e Cognome ____________________

Indirizzo ____________________

Città ____________ Prov. ______ CAP ______

Età ______ Telefono ____________________

Possiedo una PlayStation ☐ NO ☐ SÌ e n°______ giochi.

I miei generi preferiti sono: ☐ Racing ☐ Shoot ☐ Combat /Fighting ☐ Adventure/Simul. ☐ Sport ☐ altri ______

K/R

CURIOSITÀ DALLA PIÙ GRANDE E BIZZARRA FIERA DEL MONDO

I Klingon esistono davvero! Una banda di questi extraterrestri guerrafondai si è infatti aggirata per tutto lo show, muovendosi in maniera davvero minacciosa. Devo ammettere che vedersi all'improvviso piombare addosso questi altissimi e loschi figuri ha inquietato anche me. Naturalmente il più duro e cattivo di tutti era il loro (e nostro) capo: il secondo da sinistra...

Tra macchine di realtà virtuale, cockpit di aerei e strani accessori, ce n'era proprio per tutti i gusti. Nella foto sotto potete vedere addirittura una mazza da golf da attaccare alla Playstation!

Non poteva mancare la solita carrellata di strani personaggi che avevano il compito di animare i vari stand. Questa volta abbiamo incontrato Power Rangers, Angeli di Serra, guerrieri spaduti, Steel Harbingers ed un'incredibile soldato d'assalto imperiale.

E' proprio vero che l'America è un grande paese: se non ci credete, guardate il tipo di auto che usavamo per recarci alla fiera...

La saga culto di guerre spaziali nata e cresciuta su PC approda sulla Playstation, con esiti sconvolgenti. Preparatevi alla guerra contro i Kilrathi.

WING COMMANDER III
Heart of the tiger

Le conversioni da PC a Playstation sono molto numerose di questi tempi, ma nessuno aveva ancora tentato di proporre un colosso multimediale (ben quattro CD) del calibro di Wing Commander 3, il terzo capitolo della saga fantascientifica che narra le vicende della guerra tra gli umani e i Kilrathi, una razza di imponenti uomini-leone. Il gioco si svolge alternando missioni di guerra, combattute a bordo di diversi tipi di caccia, a lunghi intermezzi cinematografici interattivi a bordo delle astronavi più grandi su cui siete imbarcati; qui dovrete imparare a conoscere i vari membri dell'equipaggio che vi aiuteranno (o vi ostacoleranno) nel corso della guerra. In questo modo, missione dopo missione, la lunga storia di Wing Commander 3 si costruirà davanti ai vostri occhi, come un ottimo film di fantascienza. E questa è proprio la caratteristica fondamentale del gioco che ne ha decretato il grande successo: la profondità della trama, rappresentata grazie a filmati di qualità incredibile, che legano tra loro in una saga indimenticabile la successione delle battaglie. A questo proposito il full motion video della Playstation contribuisce ad una rappresentazione quanto mai nitida e fluida dei filmati, raggiungendo una qualità cinematografica davvero superlativa.

Per quel che riguarda la parte giocata di Wing Commander 3, la grafica in alta risoluzione e il texture mapping sono di altissimo livello, con animazioni fluide e prive di rallentamenti (una resa equivalente su PC era possibile solo sui Pentium più pompati); le missioni inoltre sono molto varie, e coinvolgono una gran quantità di astronavi, tra cui, oltre a orde numerosissime di caccia, anche enormi navi da guerra corazzate. La struttura delle missioni varia di continuo, e questo fa aumentare molto la longevità del gioco, anche se l'azione dei vari combattimenti non è poi così diversa.

Grafica ottima, missioni varie, filmati splendidi; tutto sembrerebbe fare di Wing Commander 3 un gioco imperdibile, ma purtroppo ci sono anche alcuni problemi.

Il primo riguarda l'enorme quantità di comandi che dovete essere in grado di gestire con il joypad; i tasti vanno combinati in più di un modo per ottenere la varietà di combinazioni richiamabili dalla tastiera di un PC, e questo a volte è fonte di disorientamento, anche se i comandi più usati sono accessibili direttamente.

Il secondo ha a che fare con la manovrabilità del vostro caccia in risposta alle direzioni del joypad, un po' legnosa; un joystick sarebbe senz'altro più indicato per il controllo. Il terzo è il parlato interamente in inglese, senza sottotitoli. In conclusione: un ottimo titolo, con una grande grafica e una bellissima storia sotto, che avrebbe bisogno di un sistema di controllo diverso da quello che il joypad della Playstation mette a disposizione.

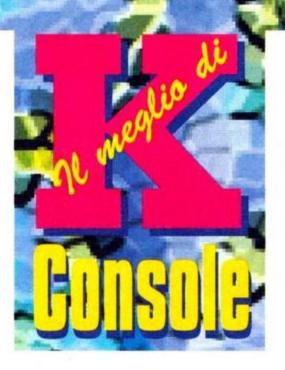
Antonio Perna

Casa: Origin
Genere: Combattimento
Difficoltà: Media
N° di giocatori: 1

Voto: 910

GRAFICA:
★★★★★★★★★★
SONORO:
★★★★★★★★★
GIOCABILITÀ:
★★★★★★★★
FATTORE KAPPA:
★★★★★★★★

La Electronic Arts ci fornisce la sua personale versione del film interattivo, proponendoci un titolo che ci farà indossare i panni del medium a caccia di un efferato assassino.

PLAYSTATION

PSYCHIC DETECTIVE

La vostra avventura inizia quando, al termine di un vostro spettacolo, venite ingaggiati da una affascinante bionda che vi catturerà con un sorriso sapiente e una bella busta piena di dollari; vostro compito sarà di indagare sul presunto suicidio di suo padre, morto di recente. Voi reciterete la parte di tale Eric Fox, un medium con la capacità di entrare nella mente degli altri per vedere cosa frulla loro nel cervello.
Iniziando a indagare verrete presto coinvolti in una lunga catena di delitti dietro ai quali si nasconde un ambizioso progetto di dominio globale delle menti, ad opera di un potente telepate entrato in possesso di alcuni misteriosi dispositivi che gli consentono di amplificare a dismisura i suoi poteri.
Tutte le vostre fatiche dovranno pertanto essere rivolte a procurarvi qualcuno di questi dispositivi, a capire come funzionino e in che modo vengano utilizzati dal vostro avversario. Al termine delle indagini vi confronterete mente contro mente con il vostro nemico nel gioco del Diamante Nero, manipolando direttamente le persone con cui siete venuti in contatto, per cercare di vincere la partita.
Psychic Detective è un vero e proprio film interattivo, dove le vostre decisioni porteranno a profonde variazioni della trama e a diverse situazioni. La storia vi scorrerà davanti vista dagli occhi dell'individuo che controllate mentalmente, e in ogni momento potrete passare da una persona a un'altra con la quale siete in contatto diretto, passando a seguire altre diramazioni della trama principale. Se vi trovate al momento giusto nel posto giusto, riuscirete a ricostruire la storia in cui siete stati coinvolti e a scoprire gli indizi che vi servono per vincere il gioco finale. Le possibili combinazioni che permette un sistema di gioco di questo tipo sono tantissime, ma la trama di fondo della storia non può cambiare più di tanto, quindi in fin dei conti ad ogni nuova partita vi limiterete a cercare di trovare le informazioni che vi servono per completare vittoriosamente l'avventura, comportandovi in modo diverso in particolari momenti chiave.
È sempre il solito difetto di tutti i film interattivi: si ripetono costantemente, e alla lunga vi annoieranno. La storia di Psychic Detective è però molto originale e intrigante, e se capite bene l'inglese parlato riuscirà ad affascinarvi, spingendovi a giocare più volte anche solo per riuscire a scoprire tutti i segreti che la trama nasconde.
Tecnicamente il full motion video della Playstation è di qualità praticamente cinematografica, e la regia delle riprese riesce ad essere inquietante quanto basta per catturare la vostra attenzione. Poco altro da dire quindi: la storia appassiona, la realizzazione è buona, ma tenete presente che la longevità di Psychic Detective non è gran cosa.

Antonio Perna

Casa: Electronic Arts
Genere: Film interattivo
Difficoltà: Facile
N° di giocatori: 1

Voto: 800

GRAFICA:
★★★★★★★★
SONORO:
★★★★★★★★
GIOCABILITÀ:
★★★★★★★
FATTORE KAPPA:
★★★★★★★

QUAKE: IL TERR

Durante l'ECTS (di cui abbiamo ampiamente parlato nel numero scorso), l'intrepido inviato di K ha avuto l'invidiabile occasione di intervistare Jay Wilbur, uno dei massimi esponenti della Id Software, la software house americana che dopo Doom, Doom 2, Heretic ed Hexen sta per sfornare (e vedremo in che termini) Quake, forse il gioco più atteso di tutti i tempi.

K:
Comincio brutalmente dall'informazione che più interessa in questo momento ai nostri lettori: quando pensi che sarà finito il gioco?

Jay Wilbur:
Ah, partiamo subito dalle domande difficili! (ride). Per cavarmela con una battuta potrei dirti che il gioco sarà pronto... quando sarà pronto! (ride ancora). Comunque, parlando più seriamente, stiamo lavorando a pieno ritmo per farlo uscire prima possibile. Si tratta però del progetto più complesso ed ambizioso mai intrapreso dalla nostra società, per cui dovrete avere ancora un po' di pazienza: il gioco uscirà quando secondo noi sarà perfetto...

K:
Scusa Jay, ma uscirà prima o dopo l'Estate?

J. W.:
E chi lo sa? Io spero prima, ma potrebbe benissimo essere anche dopo...

K:
A che punto siete con lo sviluppo?

J. W.:
Secondo me ad un buon punto. Abbiamo già completato i primi tre livelli e ci mancano pochi ritocchi perché diventino definitivi (infatti il demo giocato dal sottoscritto, quello di cui vi ho parlato nello scorso numero, comprendeva anche questi primi tre livelli, n.d.r.), le armi sono quasi state tutte scelte e il motore grafico è pronto ormai al 90%. Anche per gli effetti sonori siamo messi bene: dobbiamo affinarli e renderli del massimo impatto, ma le idee di base ci sono già tutte...
Ci rimane poi da ottimizzare il più possibile il motore grafico, ma questo lo faremo quasi certamente alla fine di tutto il lavoro, e dovremo testare a fondo la giocabilità complessiva del nostro prodotto. Questo sarà uno dei nostri obiettivi primari nei mesi a venire: Quake dovrà essere incredibilmente giocabile...

K:
Insomma, vi aspetta ancora un sacco di lavoro.

J.W.:
Indubbiamente. Su Quake siamo impegnati con oltre l'80% delle nostre risorse umane (leggi programmatori, grafici, tester ecc.). In questo momento stiamo lavorando sull'aspetto definitivo delle varie armi e della grafica in generale (porte, finestre, ecc.). John (Carmack, n.d.r.) poi, sta pensando anche a qualche arma particolare da inserire. Ha già qualche idea, ma non posso svelare nulla. Vogliamo che Quake sia il gioco più bello, divertente e coinvolgente della storia dei videogiochi, e credimi, son convinto che ci stiamo riuscendo!

K:
C'è stato un momento in cui si pensava che avreste sfornato un gioco puramente Fantasy con spade, alabarde, e così via. Come mai adesso nel demo multiutente troviamo invece un sacco di armi da fuoco?

J.W.:
Devi sapere che siamo partiti da un gioco Fantasy; e infatti ci sarà il drago. A proposito, ti dò un consiglio riguardo al drago: se lo vedi scappa! Imparerai a temerlo! (ride). Poi però abbiamo preferito scegliere un'ambientazione che sia un mix tra un Fantasy e un fantascientifico. Fondamentalmente le armi saranno più da fantascienza e i mostri e i luoghi più da Fantasy. Niente spade o alabarde quindi, almeno per ora!

K:
Parlami dei mostri presenti nel gioco. Nella versione multiutente shareware non sono presenti se non utilizzando dei programmi esterni...

EMOTO SI AVVICINA

J.W.:
Ci saranno valanghe di mostri! Nel gioco definitivo i mostri saranno praticamente tutti nuovi, e ognuno di essi sarà dotato di un proprio comportamento e di abilità speciali. Con molta probabilità anche loro saranno dotati di armi avanzate come laser e lanciarazzi, insomma le stesse armi che useranno i giocatori. Questa è una buona idea, ma andrà testata a fondo perché il livello di difficoltà verrebbe di molto incrementato. Vedremo...

K:
E' vero che la grafica di muri ed edifici sarà tutta precalcolata?

J.W.:
Certamente. Stiamo facendo un enorme sforzo in questa direzione. Il nostro punto di vista è quello di permettere alla più ampia gamma possibile di utenti di poter giocare con Quake. Non è mai stata una nostra politica quella di produrre software che per girare bene necessitava di microprocessori superpotenti. Doom girava già bene sui 386/40, mentre Doom 2 era fluidissimo su un 486/33. In quest'ottica abbiamo deciso di utilizzare al massimo la grafica precalcolata: forse le ombre si muoveranno sempre in maniera simile, ma il vantaggio che l'utente medio ne ricaverà in termini di velocità e fluidità grafica lo ripagheranno enormemente di questo piccolo artificio tecnico. Nella stessa ottica vanno poi valutati anche i nostri sforzi per ottimizzare il nuovo motore grafico. Quello che vorrei sottolineare è che stiamo sperimentando innovazioni che porteranno avanti i confini della tecnologia: dopo Quake immagino che usciranno un sacco di cloni come è già successo per Doom e per gli altri giochi da noi prodotti.

K:
Quando avete cominciato a lavorare su Quake?

J.W.:
Ufficialmente circa due anni fa. Alcune idee-guida che muovono Quake risalgono invece a quattro anni fa, quando per Doom e per i motori grafici successivi eravamo dovuti scendere a qualche compromesso dal momento che i giochi dovevano essere veloci, divertenti e giocabili. Ora che abbiamo un parco di computer mediamente più potente di allora e che alla Id Software abbiamo molti più soldi per sviluppare le nostre idee, possono finalmente essere realizzabili alcune nostre intuizioni di quegli anni. Devi però tenere conto che all'inizio su questo gioco lavoravamo in due e che solo dopo le prime fasi di sviluppo del progetto si sono via via aggiunte tutte le altre persone del nostro staff.

K:
Che tipo di idee erano per necessitare quattro anni di attesa e di sviluppo della tecnologia?

J.W.:
Per esempio, la struttura dei livelli. In Doom, per la prima volta, è stato introdotto in un gioco l'idea di alto e di basso. Voglio dire che prima in Wolfenstein i pavimenti dei livelli erano piatti e noi invece li abbiamo trasformati in scale, rampe e gradini. In altre parole, tutto sembrava molto più vero! Oggi con Quake la situazione è la stessa: la struttura dei livelli è finalmente come quella di un edificio reale. O almeno ci va molto vicino. Ora ci possono essere un sacco di stanze le une sopra alle altre, balconi, piattaforme sopraelevate e stanze e cunicoli segreti dentro o sotto l'acqua e la lava. Un'altra cosa che siamo riusciti a realizzare bene soltanto oggi è la gestione del movimento della testa del personaggio: ora possiamo guardare non solo in alto e in basso, saltare e strisciare, ma anche guardare e sparare direttamente sotto i nostri piedi. Per cui, da un balconcino sporgente potrai sparare a tutti i tuoi avversari che attraversano una porta sotto di te! Questi sono solo due esempi che influiscono sulla giocabilità finale, ma te ne potrei fare anche alcuni altri di tipo più tecnico...

K:
E per quanto riguarda un Quake da giocare via Internet? Sono soltanto voci o c'è qualcosa di vero?

J.W.:
Via Internet? (ride). Ci stiamo pensando seriamente. E' indubbio che la Rete sarà il futuro verso cui si svilupperà la tecnologia. Non posso sbilanciarmi troppo, comunque sappi che, per come è costituito adesso Quake, voglio dire il motore grafico e la grafica precalcolata, il gioco è già quasi predisposto per funzionare. Del resto, anche nell'esperienza multiutente il problema risiede quasi tutto nell'affidabilità e nella velocità delle linee di trasmissione. E anche in Internet, più o meno, i problemi sono simili.

Gli abbiamo dedicato la copertina del numero scorso... un motivo ci sarà!

Quello che abbiamo potuto vedere all'ECTS era un nastro con alcune scene filmate di MDK, e le splendide immagini che potete ammirare in queste pagine che sono state amorevolmente collezionate in un CD-ROM gold offertoci direttamente dalla casa produttrice del gioco: la Shiny Entertainment. Forse molti di voi ricordano che negli scorsi numeri della rivista abbiamo proposto la recensione di Earthworm Jim... ecco, la Shiny Entertainment ha prodotto anche questo titolo, oltre che, grazie alla preziosa collaborazione della Disney, Aladdin per Sega Genesis. Una casa produttrice importante, quindi, che sicuramente con MDK tenderà a far parlare di se nei prossimi mesi. La data prevista di uscita di questo bellissimo gioco è, difatti, stimata intorno a Novembre di quest'anno, salvo eventuali ritardi ai quali ultimamente siamo stati costretti ad abituarvi.

CORREVA L'ANNO 1999..

...la Terra è stata invasa dall'intergalattico megalomaniaco Gunter Glut. Ha intrappolato la Terra in uno dei suoi universi paralleli. Tra situazioni decisamente fantozziane, continuamente attaccati da gigantesche astronavi, i poveri terrestri non sanno più che cosa fare... neanche Prodi e D'Alema, con tutta la loro magia cooperativistica, riescono a contrastare l'indomabile nemico.

Milioni di persone muoiono, e i pochi sopravvissuti non sanno più che pesci pigliare. Ma come in tutte le favole, c'è uno scienziato, tale Dott. Fluke Hawkins, che cinque anni addietro

aveva sparato nello spazio un cagnolino in orbita geostazionaria intorno alla Terra, e che aveva l'obbligo, oltre che a fare la guardia al suo laboratorio cosmico, di aiutare il fido... no, è meglio dire il fidato Ing. Kurt Hectic in una ricerca genetica idriomoleculofisicocellufisicolare.
Proprio mentre Glut invade la Terra, ecco spuntare dallo spazio il nostro eroe, inguainato da una tuta cybernetica dalle caratteristiche fantascientifiche: ABS, airbag sia davanti che dietro, missili protonici provenienti direttamente da Jeeg Robot d'acciaio, e una testa alquanto bizzarra (che oltre ad essere altamente aerodinamica, ha la sfacciataggine di diventare una pericolosa arma da difesa). E' lui che porrà fine a tutta la turbolenta invasione terrestre? Si pensa proprio di sì.
I mass media sono concordi nell'affermare che l'eroe sarà il protagonista del prossimo inverno, dato che la Shiny ha dichiarato che rilascerà una versione definitiva di MDK intorno a Novembre del 1996. Ovvii slittamenti si possono attendere... ma sinceramente, vista la complessità del gioco ricco di animazioni e di ambientazioni interamente ricostruite da potenti computer, riteniamo che i ritardi non si faranno attendere.
Otto o nove mondi (i programmatori non si sono ancora decisi sul da farsi!) caratterizzeranno questo gioco, e sono stati suddivisi in quattro modalità di gioco: a caduta libera (Freefall) dove il protagonista si tuffa dal cielo sulla superficie di una delle piattaforme di Gunter schivando radar e allarmi; in modalità trasversale (Trasversal); in sezione e bladstoff.
Un gioco quindi completo che non mancherà di stupirvi, ne siamo certi. Sarà interamente strutturato in alta risoluzione (640x480), e quindi necessiterà di un hardware di tutto rispetto.
Si pensi che lo stesso rispetto li si dovrebbe avere per i programmatori, che hanno l'intenzione di scrivere l'intero codice in assembler a basso livello. Con un loro ritrovato di programmazione assicurano inoltre la piena compatibilità con più di 20 schede video, mantenendo veloce l'esecuzione delle scene 3D.
Non c'è che dire... MDK farà parlare di se! Vi promettiamo di mantenervi costantemente informati man mano che ci giungeranno dettagliate informazioni sull'avanzamanto dei lavori.

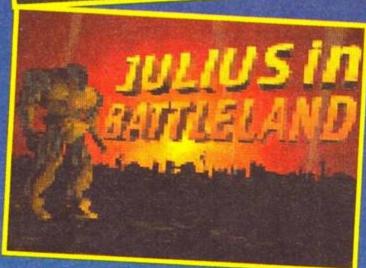
Luca Monticelli

MISTO

E' quasi pronto il gioco che rivoluzionerà la concezione di videogame sul computer.

"Gihme yoh hand an'I wil' take yah in thy secrets o' Nevahwohd. Come on...". Questo è l'eco delle parole che mi accolsero in quel di Bologna un tranquillo week-end di gelo e sole, ormai lunghi mesi fa quando, dopo settimane di dialoghi via telefono-modem-fax-segnali di fumo, giunse il momento del grande incontro con Raven.

Il grande lavoro che si nasconde dietro a questa uscita è un vero e proprio *multiverso* dalle infinite possibilità e trame narrative che si intrecciano nell'arco di diversi millenni di *SAGA* dell'umanità: il primo 'periodo', Lexus, va dal 999 DC sino al 1992, anno in cui il misterioso essere chiamato Raevaen (leggasi Raven) va a bussare alla porta di casa di Ivan Venturi (il Direttore Artistico di Colors), svelandogli i segreti delle 'anime trasmigranti', i personaggi che 'non muoiono' e che portano con sé il peso della conoscenza dei secoli. Dal 1992 al 2027 si svolgono sezioni parallele della *Saga* che coinvolgono diversi personaggi (Luter Malachi, Devo, Adam Brain e altri personaggi che incontreremo). Nel 2027 inizia Neverworld: la storia interattiva di COLORS per il pubblico.

Neverworld (trad. Il Mondo di Never, curiosamente lo speculare fonetico di Raven, che si pronuncia Reven, nulla a che vedere con il Natan dei fumetti bonelliani) è parte della *Saga* che narra della sempiterna lotta tra il bene e il male (ma ne siamo proprio sicuri?). Il personaggio che vediamo camminare in questo mondo *futuristico* dominato dal denaro e dal crimine organizzato è JJam (Joshua Malcolm Jam), un poliziotto 'buono' (fino in fondo?) che viene tradito dal suo commissario, affiliato alla Morsa (la mafia del 2027) e perde a causa sua un fratello. In Neverworld il confine tra bene e male è molto sottile. Esistono undici aree che rappresentano undici scansioni del mondo reale, correlate ad altrettante aree virtuali alle quali è possibile accedere tramite apparecchiature chiamate 'vasche virtuali'. Lo stesso JJam è la personificazione della 'Sentinella', un'entità multidimensionale che è a guardia del lato positivo della realtà in ogni epoca. Anche nelle zone virtuali sono presenti bene e male in egual misura: il loro confine non è una 'porta' solida e visibile ma un battito d'occhi nella nostra coscienza.

Se siete persone attente e costanti avere certamente notato che nel settimo capitolo dell'enciclopedia multimediale (K numero 83) si parla approfonditamente di questo Raven. Per i distratti, per chi si fosse messo in collegamento solo ora o semplicemente per chi non ha voglia di andare a consultare il proprio archivio, riprendo qui di seguito anche alcuni dei punti salienti di quella presentazione.

Icona-ombelico del gioco è una croce alla quale sono collegati diversi link: quattro corrispondenti agli altrettanti elementi-chiave del nostro mondo (terra, aria, acqua, fuoco), uno (il simbolo dello Yin e dello Yang al centro) collegato alla Conoscenza, una specie di ago della

bilancia sul quale si potranno controllare i propri progressi nella 'caccia della Verità'. Sì, perché Raven è un gioco nel gioco nel gioco. Ma andiamo con ordine:
La **Terra** ospita un'avventura interattiva dell'agente virtuale JJam alla caccia del Criminale delle Banche Dati attraverso le zone controllate dai Ninja di Downtown. Prima puntata di una serie di avventure ambientate in NeverWorld sulla quale ruota

L'**Acqua**, ovvero un'indagine multimediale, qui intitolata Lha Kho Ho (nome di un antico amuleto maledetto attorno al quale ruota l'intero gioco) all'inseguimento di Raul Esteban Estarte De La Frontera. Un gioco della seduzione diviso tra quattro splendide fanciulle dal diverso temperamento, diverso aspetto ma tutte quante belle e... mortali. Un lungo, paziente dialogo che sviluppa acume e senso di osservazione.

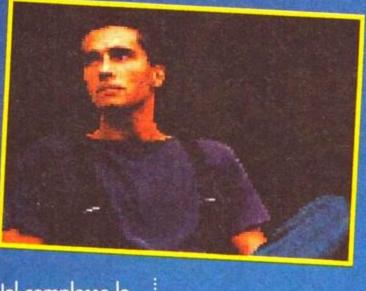
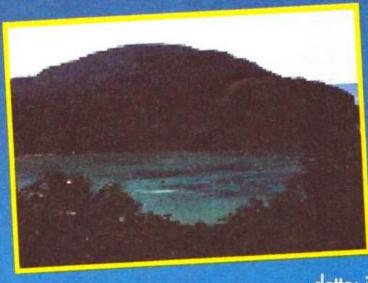
sente - qua e là nel gioco - la mancanza di più parti parlate e - magari - video animazioni. Ricordiamoci che siamo davanti ad un prodotto interamente creato e sviluppato in Italia e soprattutto che l'Opera Raven è destinata al grande pubblico, e non a pochi eletti-amici-parenti. E' un lavoro altamente professionale che ha dovuto compiere delle scelte. La limitazione delle parti parlate (anche queste ovviamente in

la maggior parte dell'intero Progetto Raven. Ambientato in un ipotetico 2027 (del quale potrete trovare numerose informazioni sparse qua e là ad ottima copertura dei momenti 'morti' del gioco), NeverWorld (il gioco) gode di un'accurata dose di realismo: combattimenti, dialoghi, incontri sono tutti legati ai caratteri dei singoli personaggi, perfettamente inseriti nel contesto generale. Realismo che persiste nei dialoghi e nelle fasi di interazione con i cosiddetti PnG (personaggi non giocanti), coloro i quali contribuiscono con le loro chiacchiere ad indicarvi, più o meno palesemente, la retta via. Lo spessore dei personaggi, del resto, si intuisce anche dalle informazioni accessorie contenute nel booklet allegato al gioco. Attenzione, state giocando un' indagine: calma, pazienza e soprattutto acume sono i migliori attrezzi per proseguire, non fatevi innervosire da dialoghi spesso apparentemente senza senso. La grande mappa aerea della città permette di spostarsi in lungo e in largo ma fatte attenzione a non disperdere troppe energie e tempo prezioso: il gioco, infatti, prosegue col passare del tempo. Audio in traccia (appositamente composto per il gioco) e semplicità di interazione condiscono il tutto.

Nel **Fuoco** la gioia di chi si diverte di più a menar le mani in due platform-arcade che fanno sgranchire le dita controllando riflessi e 'velocità di dito': Wildworld, che si snoda in quattro scenari che attraversano l'area delle Banche Dati di - appunto - Wildworld, e Julius in Battleland, dove il robot Julius (già incontrato nel gioco principale) dovrà affrontare e distruggere le creature di Battleland in dieci iperveloci scenari.
Il mio personale consiglio è di tenere sempre e comunque a portata di mano blocco notes quadrettato piccolo e matite colorate (che ci volete fare, appartengo alla vecchia scuola del caro ZX...): c'è veramente il rischio di perdersi entro tutto questo po pò di roba. Nel complesso lo spazio del CD-ROM è sfruttato al meglio (più di 200 Mega dedicati allo spazio redazionale ed altrettanti per i videogame). Sì, anche Raven ha qualche pecca, altrimenti il K voto sarebbe stato di 999 o più, ma il problema è proprio in quanto ho appena detto: il prezzo. Sicuramente si

italiano) ai momenti salienti del gioco ha permesso un prezzo di vendita al pubblico decisamente accessibile (*meno della metà di un videogioco americano medio...*).
Come? Mi sono dimenticato di qualcosa? Ah sì, del link dell'**Aria**. Beh, lo ammetto, l'ho lasciato in fondo perché tra tutti è quello più... stranito. E' qui che io vedo - e qui mi dissocio con quanto detto dalla Colors nel famoso articolo di cui sopra - il vero centro del gioco. Sì, nel link della Conoscenza sta lo scopo ultimo, ma il giudizio di Raven è di molto importante: Raven, creatore-semi dio-veggente che con una lunga serie di domande - solo apparentemente senza senso - analizzerà chi siete. Non cercate di capire i suoi trucchetti o di interpretare le sue parole: siate semplicemente voi stessi e - soprattutto - estremamente sinceri: qui non si tratta più di un gioco, si parla direttamente col cuore della macchina, con un entità che vi controlla e vi segue.
E sempre vi seguirà.

Luca Fassina

Il sito WEB prevede la navigazione nel mondo di COLORS attraverso l'attivazione di appositi link. E' possibile lanciare comandi automatici che attivano FTP (File Transfert Protocol) e scaricano in tempo reale i file interessati. Per collegarsi al sito digitare:
http://www.italia.com/colors
e-mail: RAVEN@COLORS.ITALIA.COM

Universi paralleli, Internet, gli Hackers ed un progetto diabolico. Questo è Side Effects, il nuovo adventure da Mediola.

Ho personalmente effettuato a Cagliari una visita presso la società Mediola, famosissima per aver realizzato il noto Cd-Rom multimediale di Jovannotti: Il Ballerino, vincitore dell'Oscar al Futur Show. L'ambiente è favoloso, e l'armonia che aleggia presso gli uffici fanno presagire lavori eseguiti sia con la testa che con il cuore (e con il favoloso pecorino sardo...). Ma di questo parleremo ampiamente prossimamente. Da qualche mese stanno lavorando a vari progetti, che tra l'altro presentiamo in altre pagine della rivista, e che saranno di indubbio successo sul mercato italiano nei prossimi mesi.
Il titolo che intendiamo proporvi è Side Effects, che durante la presentazione in Mediola mi ha lasciato letteralmente a bocca aperta, sia per l'idea che per la realizzazione.
Il termine Side Effects viene usato in informatica per indicare il verificarsi di comportamenti imprevedibili di un software durante la fase di debugging. Questo è ciò che accade ai quattro protagonisti della storia mentre stanno lavorando ad un programma software che dovrebbe renderli in grado di dimostrare

l'esistenza di universi paralleli, alternativi al nostro. La teoria risiede nel dimostrare che: come su una linea telefonica si susseguono a differenti frequenze centinaia di comunicazioni e due utenti collegati non si accorgono della presenza degli altri, così è possibile attrezzare un potente computer ad ascoltare le frequenze degli universi paralleli. Giunti ad un passo dalla dimostrazione concreta della loro teoria, spariscono misteriosamente. Tutto ciò che rimane e che casualmente giunge a noi (questo è il packaging del gioco!!!) sotto forma di plico postale, è la raccolta dei dati delle loro ricerche, una videocassetta con il loro "diario di bordo" dell'ultima giornata di ricerche e dei Cd-Rom di backup del software che stavano sviluppando. Grazie a questo materiale sarete in grado di seguire le tracce dei quattro scienziati, arrivando al punto d'incontro dei mondi paralleli, rappresentato dal presente alternativo di Rave City. Sarete come un alieno all'interno di un universo che non prevedeva la vostra presenza, ma che a seguito di essa potrà cambiare... imprevedibilmente.

NON CI POSSO CREDERE...
L'autorità scientifica di Rave City ha il controllo totale della rete Internet del mondo parallelo, e grazie ad essa ha assunto potere di vita e di morte sugli individui. Un gruppo di hackers è determinato a rompere il monopolio telematico che domina l'universo parallelo, inconsapevole del vero piano perseguito dall'autorità scientifica: assoggettare l'intero sistema di Internet su tutti i mondi paralleli, compreso il nostro. L'unica arma del giocatore è il proprio cervello, nonché il senso tattico e, ovviamente, il software di sistema lasciato dai quattro scienziati. Rave City diverrà il vostro presente, il vostro mondo e vi imporrà i suoi ritmi e le sue abitudini.
E non dimenticate: Side Effects... comincia a mezzanotte!

CHE STAI DICENDO, WILLIE!
Avete capito bene! Il gioco lo potrete iniziare solamente a mezzanotte, ora in cui gli scienziati sono spariti. E il gioco non si installa come un videogame usuale. Dovrete, infatti, digitare l'ultima riga di programma e lanciare il compilatore

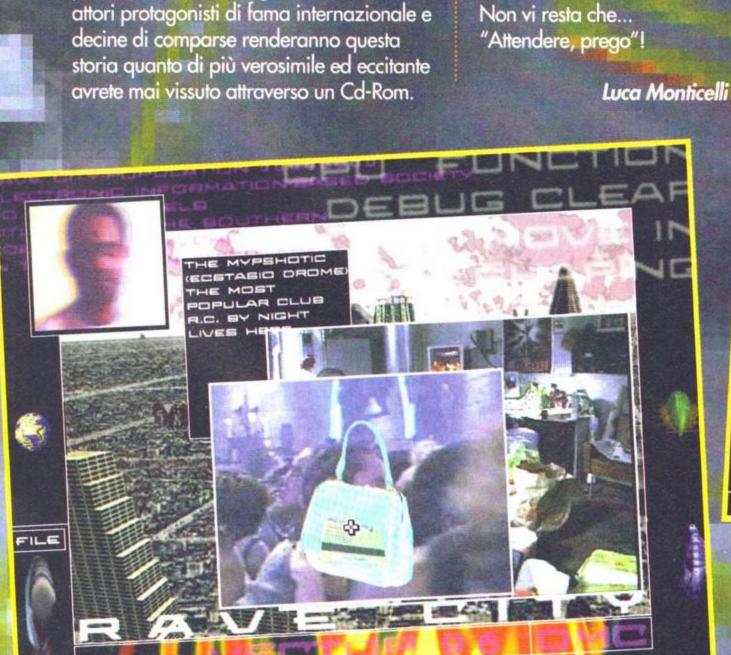
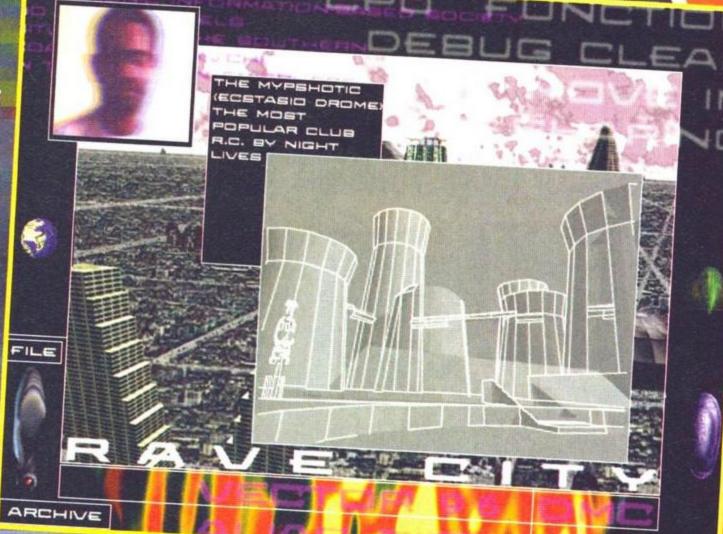
proprio come hanno fatto gli scienziati... e come per magia vi ritroverete nell'universo parallelo di Rave City, dove potrete zoomare su località, ascoltare i discorsi delle persone, prendere oggetti utili per la prosecuzione del gioco. Vi capiterà di parlare con della gente di Rave City, e fissare degli appuntamenti. State attenti, perché il gioco vive con l'ora esatta del nostro mondo. Se accendete il computer alle otto di sera, anche a Rave City sarà la medesima ora; e se prenderete un appuntamento alle ventitrè e vi presenterete dieci minuti più tardi... perderete l'incontro modificando l'avventura!

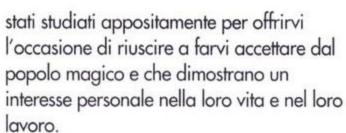
RIASSUMENDO...

Side Effects ha una regia d'eccezione, grafica 3D spettacolare e integrata al video con metodologie diverse dal classico "blue screen" che renderanno l'avventura più realistica e coinvolgente. Più di 12 attori protagonisti di fama internazionale e decine di comparse renderanno questa storia quanto di più verosimile ed eccitante avrete mai vissuto attraverso un Cd-Rom.

Non c'è violenza in questo gioco, ma c'è molta storia, costruita con una logica ferrea. Un vero romanzo scritto e pensato per un media interattivo. Un thriller che farete fatica a distinguere dalla vostra vita reale.
La colonna sonora, infine, è scritta e pensata appositamente sulla sceneggiatura di Side Effects, e vi accompagnerà in tutte le ore e le giornate che passerete attraverso il mondo di Rave City.
La versione per Pc dovrebbe essere pronta per il mese di Febbraio 1997, mentre la versione per Macintosh seguirà a Marzo, sempre del 1997.
Non vi resta che...
"Attendere, prego"!

Luca Monticelli

FANTASY

Per la prima volta ecco un gioco su Cd-Rom che vi farà navigare attraverso un ambiente conosciuto, e vissuto dalla parte dei suoi abitanti.

Premettiamo che Woodspell, altro gioco proposto da Mediola, è indirizzato ad un pubblico infantile. Ho però potuto apprezzare come i programmatori girino per i propri studi canticchiando le colonne sonore del gioco e saltellando come degli gnomi.
Quindi non escludo che anche i grandi si divertino ad interagire con un gioco fatto da grandi per piccini, ma che piace soprattutto ai grandi (non so se mi sono spiegato...). Basta guardare negli occhi Fabrizio Vagliasindi durante la presentazione del gioco, che luccicano come quelli di un bimbo davanti ad una vetrina di giocattoli.
Cari piccini, con Woodspell dovrete imparare a spostarvi per i boschi come piccoli gnomi, dovrete imparare a conoscere la profondità che si può scoprire in una goccia d'acqua, dovrete guardare le numerose forme di vita presenti su una foglia, e assimilare la sinfonia di colori del crepuscolo, quel momento speciale in cui il giorno sta per diventare notte e in cui il popolo magico è più attivo che mai.
Quindi lo scopo principale del gioco è quello di guadagnarsi l'amicizia di questo popolo e per aiutarvi a scoprire come, ci sarà il malizioso spiritello Boboy. Prima di trasformarsi in lumaca egli vi vanterà dei suggerimenti in rima che vi forniranno qualche utile indicazione.
Divertitevi con i giochi, risolvete gli indovinelli e superate gli ostacoli che sono stati studiati appositamente per offrirvi l'occasione di riuscire a farvi accettare dal popolo magico e che dimostrano un interesse personale nella loro vita e nel loro lavoro.
Una volta stabilito un legame tra voi (il giocatore) e le principali cinque famiglie magiche della storia, sarete invitati ad unirvi a loro nello svolgimento della loro vita quotidiana. E alla fine di ognuna di queste avventure vi aspetta un premio tutto da scoprire. Trovando tutti e cinque i tesori vi guadagnerete l'ingresso nella Terra Di Nessuno, dove ritroverete Boboy lo spiritello, che ormai si è trasformato in lumaca. Ora il bello starà nello scoprire la ricetta magica necessaria per farlo ritornare spiritello, vincendo così il premio finale del gioco: un libro tridimensionale e la vostra agenda interattiva personale.
Inutile dire che grafica e sonoro sono al massimo, e la ricerca nel creare un gioco particolare trasuda da ogni pixel.
Anche per questo gioco si presuppone una prossima uscita, intorno ad Agosto di quest'anno.

Luca Monticelli

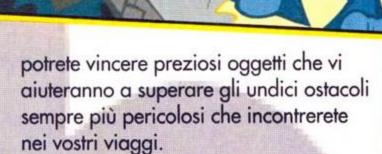
K ANTEPRIME

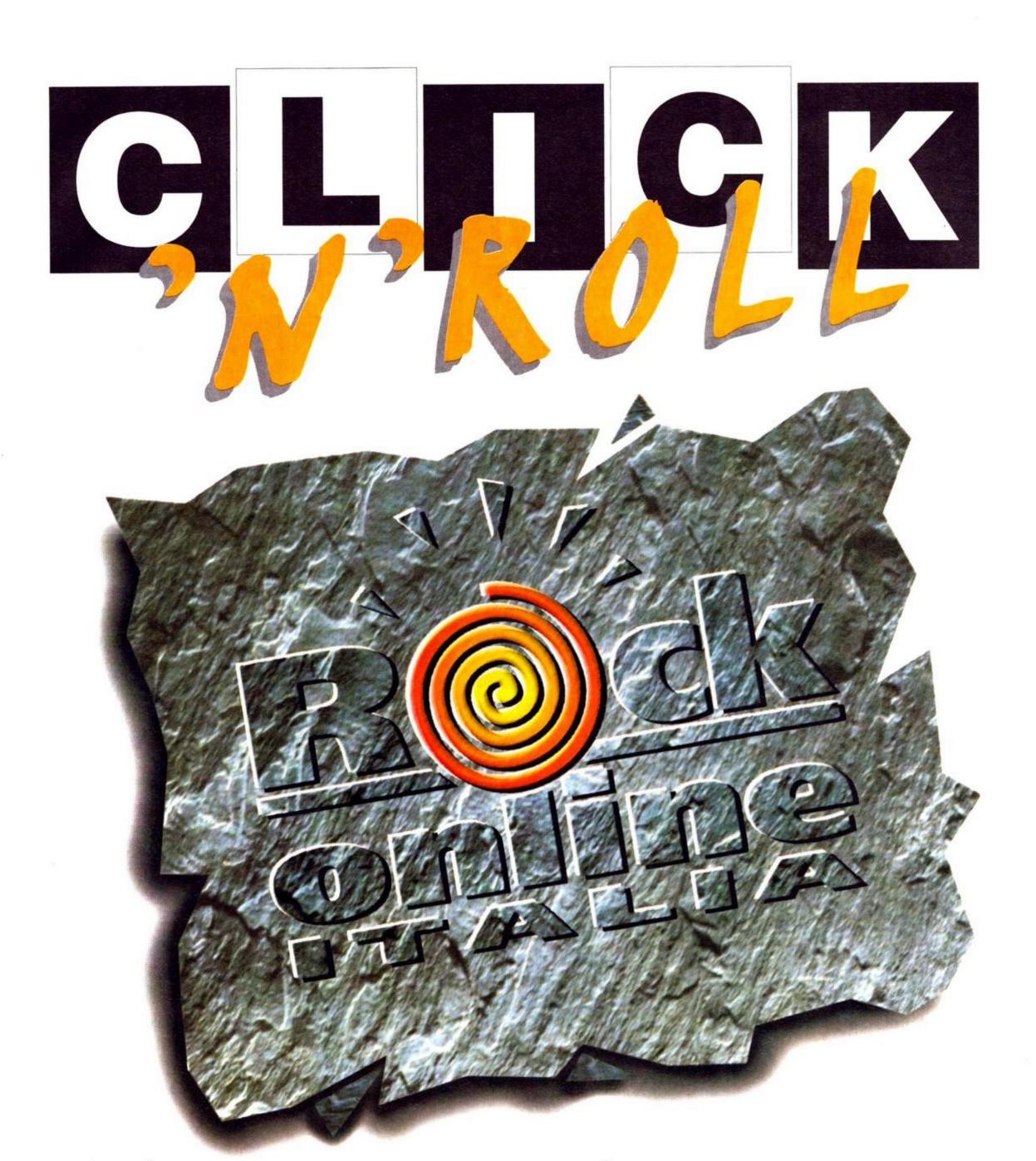
FANTASY

TAKE A WALK ON THE RAP SIDE ®

Componete brani di musica rap navigando in una fantasia interattiva da libro a fumetto.

Ecco un altro titolo da Mediola. Un gioco indirizzato principalmente ad un pubblico giovanile, ma che non mancherà di divertire anche quello più adulto.
Sarete nell'anno 2005. Vi trovate a Zett City, una grossa città oppressa da un grigiore spesso e pesante, dove i colori sono banditi, qualsiasi diversità è stata eliminata e tutto è ordinato e sotto il controllo del malvagio, dispotico El Guapo, che soffoca la città con i suoi mix musicali monotoni ed ipnotici.

Potete stare a guardare e lasciare che tutto questo continui?
Nooooooooooo! Si sente echeggiare! Quindi, unitevi al gruppo di ribelli del gioco comandati dall'elegante "JT" e aiutateli a trasformare Zett City nella metropoli attiva, felice e lungimirante, che era un tempo. Bisogna agire, adesso!
Take a walk on the rap side unisce musica giovane e "urban cool" ad un'eccezionale interfaccia stile fumetto che vi farà giocare vorticosamente attraverso il suo ambiente surreale man mano che farete la conoscenza del suo cast di personaggi buffoneschi.
Farete un giro sulle montagne russe fatte di suoni e immagini originali che vi condurranno attraverso le tre diverse parti in cui si divide il gioco.
Nell'introduzione, ad esempio, saranno ancora le immagini ad accompagnare un racconto che vi proietterà nel triste mondo di Zett City.
La seconda parte vi invita a viaggiare attraverso South Park, dove deciderete se raccogliere la sfida di trasformare quel mondo in un luogo migliore attraverso un percorso ad ostacoli fatto di giochi, enigmi e indovinelli animati ed interattivi.
Lungo il percorso scoprirete "Pick your Prize" (scegli il tuo premio) in cui

potrete vincere preziosi oggetti che vi aiuteranno a superare gli undici ostacoli sempre più pericolosi che incontrerete nei vostri viaggi.
L'interfaccia entusiasmante del gioco visualizzerà sullo schermo quanto avrete vinto soto forma di icone, che potrete recuperare ogni volta che farete click sullo zaino che vi è stato dato per contenerle.
Gioie musicali come ritmi frenetici, effetti selvaggi e parole "cool" saranno vostre ogni volta che riuscirete a farla in barba alla gang di personggi urbani svitati che si nasconde nelle ombre del parco.
Interagite con i personaggi del parco che dovrete attraversare, ed alla fine sarete pronti ad affrontare il castello, con il gran finale dove dovrete comporre una melodia tra sfavillanti suoni da miscelare.
Il programma è ancora in lavorazione, e sarà disponibile (si pensa) per la prossima estate.

Luca Monticelli

PROVE SU SCHERMO

State per entrare nella sezione dedicata alle recensioni. Per orientarvi tra i giudizi e i K-voti leggete questa guida

900+	Un classico, raccomandato senza riserve.
800-899	Un gioco superbo ma forse privo di quello spessore che lo rende interessante per mesi o anni.
700-799	Ancora molto raccomandato ma probabilmente ha un paio di aspetti che ne riducono il voto.
600-699	La "zona di confine", un gioco con questo voto è un buon gioco "se vi piace il genere".
500-599	Gioco che ha qualche qualità, ma chiaramente anche dei problemi evidenti.
400-499	Problemi di giocabilità e di programmazione lo rendono un gioco insufficiente.
300-399	Non solo la giocabilità è scadente, lo è anche l'idea alla base del gioco stesso.
200-299	Qui le cose si fanno serie, si parla di bug e di giocabilità pessima.
100-199	Un gioco per ZX81 che gira su Amiga.
Sotto i 100	Nessun gioco ha mai raggiunto questi livelli. Se mai ci riuscisse, non varrebbe neanche averlo gratis.

CURVA CIP Una predizione dell'"aspettativa di vita" del gioco. Uno sparatutto frenetico e colorato potrà avere un fascino immediato, ma lo giocherete tra un mese?

VERDETTO il punteggio che quantifica il valore globale del gioco, espresso in millesimi. Il caro, vecchio K-Voto, insomma. Quattro voti secondari quantificano con punteggi da 1 a 10 la grafica (G), il sonoro (A), l'impegno intellettuale (QI) richiesto e il divertimento complessivo - il fattore K (FK) offerto dal programma.

PROVATI (a fondo) & GIUDICATI (alla grande)

Si ringraziano: COMPUTER ONE 051/343504, PERGIOCO 02/29524256, I BELÈE 02/4223771

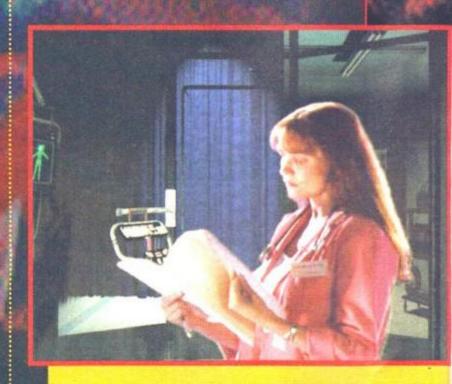
K PARAMETRI:
Il computerino visualizza immediatamente il coinvolgimento del gioco. Se sbadiglia o sta male è un brutto segno, mentre se alza il pollice o esulta le cose vanno decisamente meglio! Sostituisce in modo semplice ed immediato i vecchi cari K-parametri.

RAPPORTO QUALITA'/PREZZO:
Ovvero se vale la pena di spendere i sudati risparmi per un gioco. Il rapporto è dato dal prezzo del gioco e dalla qualità. L'indice sale ai massimi livelli quanto più il gioco è bello e quanto meno costa.

RIPPER

AVVENTURA

Sei CD stracolmi di animazioni, grande tensione, magistrali interpretazioni degli attori e musiche trascinanti. Questo è Ripper, un Oscar per il cinema trasportato in un adventure per PC.

Ci siamo e ci risiamo! La Gametek è andata nuovamente a disturbare un divo di Hollywood, anzi tre, per supportare i suoi sviluppatori nella creazione di un altro 'Oscar' videoludico in materia adventure. Christopher Walken, Burgess Meredith e la splendida Tahnee Welch, che sarà la nostra amante-assistente-preoccupazione nel corso del gioco, infatti, saranno tra gli interpreti principali di questo mirabile gioco. Ma non è finita assolutamente qui. Per la musica la Gametek si è voluta appoggiare anche a una grossa band del panorama rock, i Blue Oyster Cult, e per la trama ha voluto prendere spunto nientemeno che dal mitico Jack Lo Squartatore... ovviamente. Dati i presupposti, quindi, Ripper non poteva che diventare una sorta di must per il panorama dei film interattivi alla Phantasmagoria, potendo contare su agganci di assoluto valore sotto tutti i punti di vista. Quando poi mezzi tecnici ed economici consentono di non dover badare ai dettagli, il risultato non può che essere eccezionale e assolutamente insindacabile. Il 'KVOTO', quindi, deve giocoforza essere più che positivo, ma a mio giudizio deve essere comunque preso in senso lato perché potrebbe anche variare notevolmente a seconda che vi piaccia o meno vedere - più che giocare - uno splendido film interattivo. Dato questo presupposto, l'idea della Gametek di dare vita a questo thrilling è sicuramente da lodare, ma le motivazioni potranno essere forse più chiare gettando un'occhio più approfondito alla storia che Ripper ci propone...
Dopo una intro agghiacciante che, sulla base musicale dei citati Blue Oyster, vede una splendida fanciulla rincasare frettolosamente per sfuggire al suo triste destino che, ahilei, ormai è già stato segnato, entriamo in scena noi. Il nostro nome è Jake Quinlan, non un furbo investigatore della CIA o di qualche altra compagnia di servizi segreti, ma un semplice giornalista che lo stesso assassino - Ripper - ha voluto contattare dopo i suoi precedenti trucidi omicidi per far arrivare attraverso il nostro giornale, il Virtual Herald, i suoi malati pensieri ai nostri milioni di lettori.

Naturalmente, il nostro coinvolgimento nella soluzione di questo caso è diventato più che totale, al punto che, dal primo giorno in cui siamo stati contattati da Ripper, non siamo riusciti a fare altro che pensare a lui. Comunque, di fronte ci troviamo un nuovo caso e il Detective Vince Magnotta, che si occupa a sua volta del caso, è già sul posto per fare le sue rilevazioni. Il nostro Direttore del giornale, inoltre, per permetterci di fare un

lavoro più completo, ha voluto affiancarci la bella e brava Catherine Powell che, guarda caso, è diventata anche la nostra, più o meno segreta, dolce metà. Vabbé, ma l'intrigo dov'è? Non è difficile immaginarlo. Oltre al palese tentativo di risolvere il caso per questioni di lavoro, in breve troveremo un paio di motivazioni in più per svolgere al meglio e il più frettolosamente possibile il nostro compito. Per prima cosa, Magnotta e la polizia iniziano a sospettare di questo nostro rapporto con Ripper e poi... in una comunicazione via computer - eh sì, siamo nel 2040 e ormai il cellulare è stato sostituito da computer tascabili, scanner e altre diavolerie alle quali siamo già abituati a pensare- lo stesso Ripper ci ha voluto comunicare che la nostra bella Catherine sarà la sua prossima vittima. Da parte nostra non facciamo neanche a tempo a renderci conto di questa realtà, che ci ritroviamo la nostra fidanzatina tra le braccia, caduta in un coma profondissimo e inspiegabile... Bisogna fare assolutamente qualcosa, il tempo comincia già a scarseggiare.

In breve, questa è la trama con cui Ripper ci trascinerà nel suo mondo buio e vagamente brutale, nel quale un'atmosfera tangibilmente palpabile pervade le nostre menti e condiziona le nostre azioni. In verità, posso dire che nel progredire dell'avventura non vedevo l'ora che una mia azione generasse un nuovo spezzone del film nel quale potessi tranquillamente godermi gli attori impegnati nella loro fantastica recitazione. Questo, come vedremo dopo, potrebbe forse essere il limite di Ripper, in quanto ancor più che in Phantasmagoria o Wing Commander IV, qui le parti filmate sono ancora più importanti e coinvolgenti. Dicevo che la storia non è ambientata nel periodo in cui notoriamente Jack Lo Squartatore compiva i suoi scellerati crimini e questa caratteristica ci apre un mondo nuovo di fantastiche possibilità. Ripper, infatti, si può svolgere contemporaneamente sia nel mondo reale caratterizzato dai mostri tangibili in cui la l'umanità si sta inevitabilmente trasformando, sia in un mondo parallelo, quello del cyberspazio, dove navigando con l'aiuto della tecnologia potremo riuscire a risolvere gli infiniti enigmi che la nostra caccia allo squartatore ci presenterà davanti. A seconda delle scelte che faremo, potremo anche essere a nostra volta condannati all'oblio, ma non in questo mondo elettronico, dove al massimo rischieremo di non riuscire a risolvere uno dei tanti...

Speriamo solo che non sia proprio quello vitale! Caratteristica comune più o meno a tutti gli adventure, anche Ripper ci permette di interagire con alcuni oggetti importanti per progredire nel gioco. Ma dato che non ci troviamo ai giorni nostri, una delle utility della nostra interfaccia ci permetterà anche di scannerizzare alcuni degli oggetti che incontreremo, in modo da non doverci neppure caricare del loro peso e permettendoci anche di manipolarli a seconda del nostro bisogno. Ecco quindi che una tazza di caffè caduta dalla mano del detective Magnotta e finita in mille pezzi, potrà essere virtualmente ricostruita via computer per rivelarci una parola nascosta che ci sarà di aiuto nella soluzione di questo caso. Per velocizzare i nostri spostamenti nella New York del 2040, avremo anche a disposizione un altra utility che ci indicherà in quali zone della città, divenute importanti a seconda delle cose che saremo riusciti a scoprire, potremo recarci. Quindi, con un semplice click, verremo automaticamente proiettati là dove vogliamo andare. L'interfaccia del gioco, quindi, risulta essere estremamente utile e di semplice utilizzo. Ma in più sviluppa anche delle variabili e delle possibilità che fino ad oggi nessun altro adventure ci presentava. Una delle cose meglio riuscite di Ripper, infatti, è la cura che è stata prestata a rendere attuali, per l'anno in cui il gioco si svolge, gli oggetti e le immagini che sono state create, aumentando ancora di più la sensazione di vivere realmente l'avventura che stiamo giocando. Ciò nonostante, permane anche un' atmosfera che ci riconduce al passato, a quando il vero Jack Lo squartatore vagava per le vie di Londra e questo connubio di futuro e passato rende Ripper assolutamente unico e affascinante. La tensione che si avverte durante il corso del gioco, abbiamo detto, è direttamente derivante dalla splendida recitazione degli attori di Ripper e questo, per certi versi, risulta essere una delle 'pecche' del gioco stesso. Si, stiamo proprio arrivando a quelli che posso essere i fattori limitanti di Ripper! Per prima cosa, nonostante la splendida grafica renderizzata, il meglio di Ripper sta nelle animazioni cinematiche di cui si compone, lasciando quindi poco spazio al nostro divertimento personale nell'interagire con l'ambiente circostante. La sovrabbondanza di animazioni poi - ricordo infatti che Ripper consta di ben sei CD - riduce molto le possibilità di libera scelta, conducendo il nostro personaggio lungo i soliti percorsi predeterminati. La fantasia e la personale gestione dello spazio da parte del giocatore, quindi risultano piuttosto

limitate nel corso di tutta l'avventura, aumentando ulteriormente la sensazione di essere seduti su di una comoda poltrona di un cinema, piuttosto che di fronte al nostro fido PC. Questo, in linea di massima, è proprio il punto dolente di Ripper. Personalmente sono rimasto estasiato dall'impatto grafico e, come ho detto, più di una volta mi sono ritrovato a palpitare nell'attesa che Jake ricominciasse a parlare con qualcuno rivelandomi l'effetto di una mia precedente azione. Ma in fondo giocare a Ripper è un po' come andare a vedere un film al cinema, nel quale noi possiamo semplicemente dare il via a un dialogo o poco più e quindi può anche finire per deludere le aspettative dei moderni Sherlock Holmes in erba.

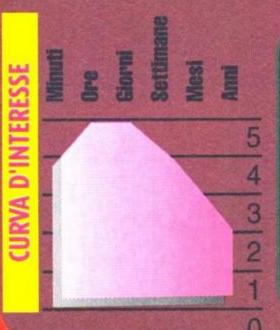
Non c'è molto altro da dire riguardo a Ripper, o almeno riguardo a quello che è in soldoni il gioco stesso. Tuttavia, dato che ormai è diventato un triste leit-motiv e che si sono finalmente aperte le iscrizioni all'AVI (l'Associazione Videogiocatori Inc****ti), bisognerà mettervi sull'allerta riguardo a quelle che sono le dimensioni minime suggerite dalla Gametek per far girare questo bel giochino... Come potete vedere sul nostro PC CD-ROM, come al solito non è necessario possedere una macchina particolarmente potente per divertirsi con Ripper. Effettivamente anche con un modesto 486 66MHZ non ci perdiamo neanche una battuta dei dialoghi o della musica. Peccato però che ci toccherà settare la grafica in bassa risoluzione e che anche così ogni movimento che faremo risulterà essere particolarmente lento e scattante. In un gioco come questo, in cui l'impatto grafico assume una rilevanza determinante - dopotutto si tratta di un film - è chiaro che una fregatura del genere è particolarmente scocciante, non trovate? Per concludere... no, va beh, non c'è più bisogno ormai di tediarvi con la storia dell'inglese, ma in questo caso vi conviene procurarvi anche un bel dizionarietto di slang americano, perché con Ripper non si può contare sui sottotitoli a pagina 777 di televideo!

Daniele Falzone

Genere: Avventura
Casa: Gamatek
Sviluppatore: Interno

PC CD-ROM

Ripper richiede un 486 DX50 con almeno 6,5Mb di RAM libera nella forma XMS e con 10Mb di memoria libera sul disco rigido. CD-ROM 2X scheda video VESA compatibile e sistema MS DOS 5.0 o seguenti o Windows 95 ...

THE COMPLETE CARRIERS AT WAR

La SSG torna a proporre il suo programma di maggior successo in un'edizione completa e arricchita su CD che comprende anche tutte le versioni precedenti. Un vero gadget per gli appassionati di simulazione strategica.

Carriers at War fino ad oggi proponeva una accurata ricostruzione delle maggiori battaglie combattute durante la guerra del Pacifico tra la flotta americana e quella giapponese. Si poteva decidere di combattere al servizio dell'una o dell'altra bandiera, e di quali flotte specifiche assumere il comando, ed erano disponibili molti scenari, ricostruiti con la massima cura, che potevano essere giocati secondo lo schieramento storico effettivo delle forze in campo, o ricostruendo delle varianti tattiche particolari spostando la posizione delle flotte impegnate, oppure con una stuzzicante modalità random. Da oggi con The Complete Carriers at War sarà possibile combattere tutte le battaglie aeronavali della seconda guerra mondiale, dato che sono stati aggiunti (finalmente!) anche i teatri di guerra dell'Europa e dell'Oceano Atlantico.

ISSARE LE ANCORE...

Carriers at War è una simulazione strategica molto accurata e immediata da giocare, che ha riscosso un grande successo di mercato presso gli appassionati del genere; unica pecca del gioco era da sempre stata la mancanza delle campagne combattute lontano dal Pacifico. La SSG, nel proporre questi nuovi scenari, ha pensato di impacchettare in un unico CD anche tutte le precedenti versioni del programma, offrendo un prodotto dalla rara completezza, in grado di coprire tutto l'arco della seconda guerra mondiale combattuta sul mare. L'interfaccia di controllo è organizzata tramite comodi menu ad icone attivabili via

Rispetto alle precedenti versioni sono stati aggiunti i teatri di guerra dell'Europa e dell'Oceano Atlantico

mouse, ed è divisa in tre settori fondamentali: le operazioni delle flotte navali, le operazioni degli aerei, le schermate dei dati. Ciò consente di poter dare comandi alle proprie unità senza dover impartire gli ordini ad una singola nave per volta, pregio da non trascurare visto che spesso risulta essere notevole il numero di unità coinvolte in una battaglia.
Gli ordini da impartire alle flotte riguardano la direzione di navigazione, la velocità di crociera, l'assegnazione di un dato bersaglio da attaccare o da proteggere. I comandi per gli aerei vengono dati passando in rassegna le portaerei della flotta selezionata e coinvolgono le operazioni di rifornimento di carburante e armamenti, la costituzione di gruppi di attacco che verranno poi assegnati ad un certo bersaglio, la gestione degli attacchi alle unità nemiche e la protezione della propria flotta per mezzo di una copertura di caccia (il famoso CAP: Combat Air Patrol). Le schermate con i dati statistici forniscono, nave per nave, oltre alle caratteristiche tecniche di ogni imbarcazione e una sua raffigurazione, lo status operativo dell'unità selezionata, i danni riportati in battaglia e quindi la relativa capacità operativa, gli ordini attualmente in corso di svolgimento. Questo menu consente in modo molto rapido di tenere sott'occhio la condizione delle proprie unità prima, durante e dopo ogni fase di scontro, fornendo un preciso termometro dell'evoluzione della situazione strategica.

Su di un solo CD troverete la serie completa di Carriers at War e di tutte le espansioni

...E PRONTI A SALPARE

Particolarmente curato è naturalmente lo status delle portaerei, che in occasioni particolari possono perdere la capacità di operare con i propri velivoli a causa dei danni subiti, pur senza essere pesantemente danneggiate come si potrebbe credere. La fase di gestione tattica delle proprie unità si svolge a tempo fermo; cosa senz'altro comoda, vista la grande quantità di ordini che spesso bisogna dare nel corso di un singolo turno di gioco. Starà poi al giocatore stabilire per quanto tempo il programma dovrà simulare lo svolgersi degli eventi sotto le attuali impostazioni strategiche. Questo consente di abbreviare al massimo i tempi morti quando non compaiono nemici nella zona teatro delle operazioni, mentre permette di avere il massimo controllo nei momenti più caldi, quando anche lo scorrere di una manciata di minuti può stravolgere l'esito di una battaglia. Attenzione però, perché se anche sarà possibile intervenire immediatamente in caso di problemi, cambiando gli ordini impartiti precedentemente, il ritardo con cui questi verranno corretti terrà conto delle inerzie determinate dagli ordini precedenti. Alle operazioni aeronavali partecipano in maniera attiva anche le basi a terra; in genere il loro scopo principale è quello di garantire un più ampio campo di ricognizione aerea rispetto a quello che si otterebbe solo con gli aerei della flotta; non mancano però gli scenari dove gli aeroporti sulle isole sono in grado di combattere tra di loro o di assalire le navi che si trovano in prossimità. In questo caso un menu specifico di gestione degli aerei a terra, in tutto e per tutto analogo a quello destinato al controllo degli apparecchi imbarcati, consente al giocatore di organizzare tutte le operazioni rese possibili grazie a questa forza aerea supplementare. Per quanto la maggior parte delle battaglie che saranno combattute giocando a Carriers at War coinvolgeranno principalmente le portaerei

delle flotte antagoniste, non mancheranno (soprattutto negli scenari atlantici) anche gli scontri tra le unità di superficie che cercheranno di affondarsi a cannonate. Questo tipo di battaglia verrà controllato direttamente dal giocatore in un'apposita finestra dove dovrà ordinare alle proprie navi la distanza da tenere dal nemico, su quale unità concentrare il fuoco, quando cercare la ritirata ecc. Il più delle volte questi scontri avverranno la notte, quando non sono possibili le operazioni aeree, e dovranno essere affrontati con la dovuta cautela per evitare un coinvolgimento diretto delle portaerei, che in uno scontro di artiglieria sono una facile preda per corazzate e incrociatori.

IL FURBO AMMIRAGLIO AL SILICIO

Tecnicamente il gioco è stato ben sviluppato dal punto di vista grafico, con un ampio uso di immagini esplicative della situazione in corso, specie durante lo svolgersi di attacchi aerei, rappresentati in tempo reale.
L'interfaccia di gestione delle operazioni si rivela molto intuitiva e di grande facilità d'uso, pur essendo completa sotto ogni punto di vista; il realismo simulativo e i dati sui mezzi impiegati sono eccellenti, e la sfida che il programma è in grado di garantire è davvero notevole.
L'intelligenza artificiale è stata sviluppata infatti in modo davvero encomiabile ed è probabilmente uno degli esempi più riusciti disponibili sul mercato. In pratica si tratta di un vero e proprio linguaggio, dalla notevole versatilità, che è stato pensato esclusivamente per rendere più in gamba il computer nell'affrontare un avversario umano, facendogli assumere un comportamento intelligente e adeguato alla situazione determinatasi durante la partita; in alcuni casi sono contemplate anche decisioni scelte a caso tra una rosa di possibilità diverse, il tutto per aggiungere maggiore imprevedibilità al comportamento del programma. Questo rende The Complete Carriers at War il miglior prodotto del suo genere, facilmente controllabile ma difficile da battere, mai ripetitivo, molto realistico, adatto a chi si avvicina per la prima volta alle simulazioni strategiche e a chi invece ne è un appassionato di lunga data. Imperdibile.

L'interfaccia di gestione delle operazioni si rivela molto intuitiva e di grande facilità d'uso

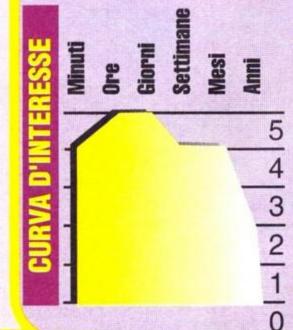
Antonio Perna

THE COMPLETE CARRIERS AT WAR

Genere: Simulazione strategica
Casa: SSG
Sviluppatore: Interno

PC CD-ROM

The Complete Carriers at war non ha richieste elevate: basta un 486 con una scheda SVGA e un CD ROM singola velocità; il gioco si installa interamente su HD e occupa 20 MB. Con 8 MB di Ram si riducono i tempi di attesa mentre il computer svolge i calcoli.

EVOLUZIONE DELLA SPECIE.

Giugno 1996

aprirà a Torino il più mega dei megastore di videogiochi d'Italia.

Un nuovo QUEEN COMPUTER SHOP più multimediale e più ricco.

Preparatevi. Stiamo arrivando... e sarà grandioso.

l.go Turati, 49 - TORINO - telefono 011-3185666 - fax 011-3199158

BAESSO GRAFICA

STAR TREK DEEP SPACE NINE HARBINGER™

Se non vi siete persi neanche una puntata della saga fantascientifica più seguita dopo la trilogia di Guerre Stellari, se avete consumato il videoregistratore nel rivedere le videocassette di Star Trek Next Generation, certo non potete perdervi Star Trek Deep Space Nine.

Sull'onda lunga del successo devastante di Star Trek Next Generation, giunge la versione su computer dell'altrettanto fortunata Deep Space Nine.

Bei tempi!... Quando Kirk e Spock ci facevano sognare.

Certo non è il compito più appropriato, per uno "Star Trekkista" non professionista come me, quello di spiegare per sommi capi l'ambientazione e la trama di questa avventura. Comunque, nonostante la mia limitata competenza, cercherò di essere il più esauriente possibile.

All'incrocio tra lo spazio conosciuto e colonizzato e il vasto e sconosciuto quadrante Gamma, giace Deep Space Nine: una stazione spaziale Cardassiana ormai abbandonata ora appartenente alla Federazione.

Inutile sottolineare l'importanza di un luogo del genere, situato praticamente ai confini dell'universo civilizzato: DS9 è un punto strategico per qualsiasi contatto con civiltà aliene non ancora conosciute. Naturale perciò che la stazione sia diventata dopo breve tempo uno dei più importanti luoghi di scambio commerciale e diplomatico della zona.

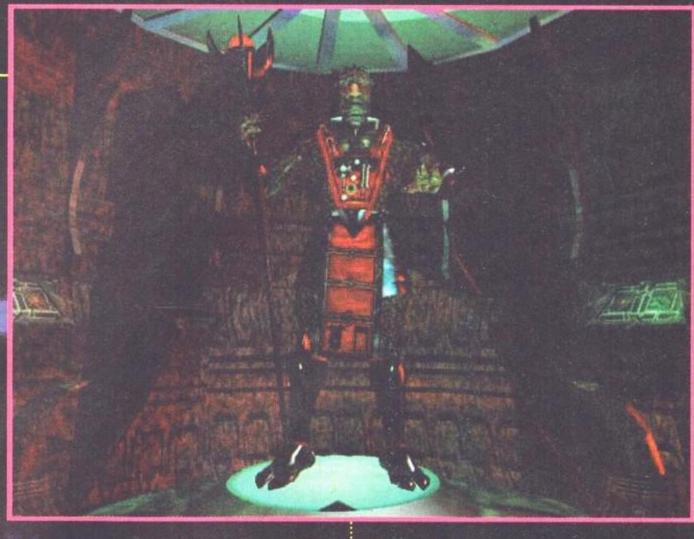
Non è un caso quindi che, in qualità di Inviato diplomatico fresco di carica, vi stiate recando con la vostra navicella verso la stazione spaziale. Il vostro incarico è molto delicato: dovete assistere l'ambasciatore, già presente sul luogo, in un primo incontro con una misteriosa razza aliena chiamata "Scythians".

Ma appena arrivate nei paraggi della stazione, subito vi rendete conto che le capacità necessarie alla risoluzione di questa missione superano di gran lunga le limitate doti diplomatiche.

Al vostro arrivo dovete fare i conti con una tempesta di plasma (non chiedetemi cosa sia !) che circonda la base; a rendere ancora più difficile il vostro atterraggio, contribuiscono dei misteriosi "droni" che non esitano ad attaccarvi, dispensando dosi massicce di laser ad alta potenza sulla tenera lamiera della vostra navicella.

Nonostante le circostanze siano tutte a vostro sfavore, riuscite a sopravvivere alla difficile situazione.

Dopo aver perso i sensi vi risvegliate all'interno della vostra navicella e sentite delle voci dietro la porta che divide l'abitacolo dallo spazio esterno: evidentemente siete riusciti ad atterrare...

Oltre ad essere di per sé intrigante, il filmato che fa

da presentazione al gioco, rigorosamente in grafica "renderizzata", non ha nulla da invidiare, o quasi, agli spezzoni animati che siamo abituati a vedere nella serie televisiva.

L'indiscutibile qualità della grafica e la sua somiglianza con la serie televisiva, immediatamente immergono il giocatore nell'ambientazione tipica del telefilm.

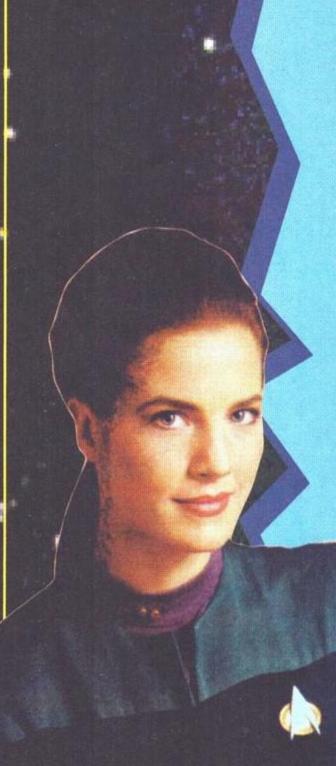
L'interfaccia dell'avventura è strutturata nella maniera più classica: la visuale soggettiva a pieno schermo, disegnata con un'ottima grafica ad alta risoluzione, permette un buon controllo dell'ambiente circostante. Per mezzo del mouse, strumento ormai indispensabile per qualsiasi "avventurista" che si rispetti, si muove un cursore sullo schermo, che a seconda del tipo di zona d'interazione nella quale s'incappa cambia forma.

In prossimità di una porta, puntandovi il cursore, questo cambierà forma mostrando l'icona stilizzata di una porta; l'icona di una mano spunterà quando ci si imbatterà in qualche cosa da prendere e/o da maneggiare ecc...

Lo spostamento attraverso gli ambienti purtroppo non avviene, come ci si potrebbe aspettare, attraverso il fluido movimento di una telecamera in soggettiva, ma per mezzo di secche e poco realistiche schermate fisse.

Questo utilizzo inaspettato delle schermate fisse come modalità di movimento è giustificato dalla ricchezza dei particolari con cui gli ambienti sono stati disegnati; si ha veramente l'impressione di passeggiare per i ponti di un avamposto ai confini della galassia. Gli ambienti, dalla sala comandi al bar, ai ponti di lancio degli **shuttle**, sono assolutamente identici a quelli della serie televisiva.

Sebbene le schermate siano statiche, molti elementi al loro interno appaiono in movimento: dando un'occhiata alla sala comandi e alla sua strumentazione, si possono scorgere le luci intermittenti delle varie console, o lo schermo del radar che visualizza la situazione tattica della base.

Altro aspetto che contribuisce a far dimenticare lo scarso realismo del movimento, è la fedeltà impressionante con cui sono stati disegnati i personaggi della serie televisiva: non credevo si potesse raggiungere tali livelli di somiglianza con gli attori originali, soprattutto se si tiene conto che sono stati

realizzati in grafica renderizzata.
Tutto il Team della celeberrima serie televisiva è stato riprodotto e fatto recitare in maniera eccelsa; avrete quindi più di un occasione per discutere con il Capitano Sisko, o di intrattenervi col Maggiore Kira, o di vedere le sorprendenti capacità di Odo, il mutante capo della sicurezza della stazione.
Sempre per quanto riguarda la recitazione, una nota davvero dolente è il fatto che il parlato in inglese rende praticamente impossibile, a chi non conosca molto bene la lingua, la comprensione di quello che sta succedendo.
Gran parte degli enigmi infatti si basano esclusivamente sui dialoghi con gli altri personaggi della storia; questo elemento fa dell'avventura una

vera esperienza interattiva, rendendo partecipe il giocatore in una maniera quasi inquietante.
Purtroppo la scelta di fondare le principali difficoltà dell'avventura sull'interazione dei personaggi non si dimostra troppo felice senza l'adeguata traduzione, o almeno la sottotitolazione in inglese!
Comunque, per gli innumerevoli anglofoni che popolano la nazione videoludica non ci dovrebbero essere troppi problemi: il parlato digitalizzato è ottimamente riprodotto e la recitazione è più che eccellente.
Il sonoro e le musiche fanno la loro parte e gli effetti delle porte che si aprono o la voce suadente del computer della base aggiungono la giusta dose di atmosfera.
Tutti gli appassionati di avventure fantascientifiche non si perdano questo ottimo prodotto; l'accuratezza della grafica, assieme alla trama raffinata e coinvolgente, il tutto mescolato nell'affascinante mondo di Star Trek, ne fanno un titolo da consigliare.

Francesco Pepe

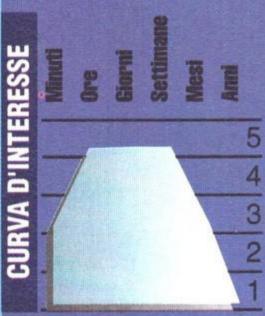
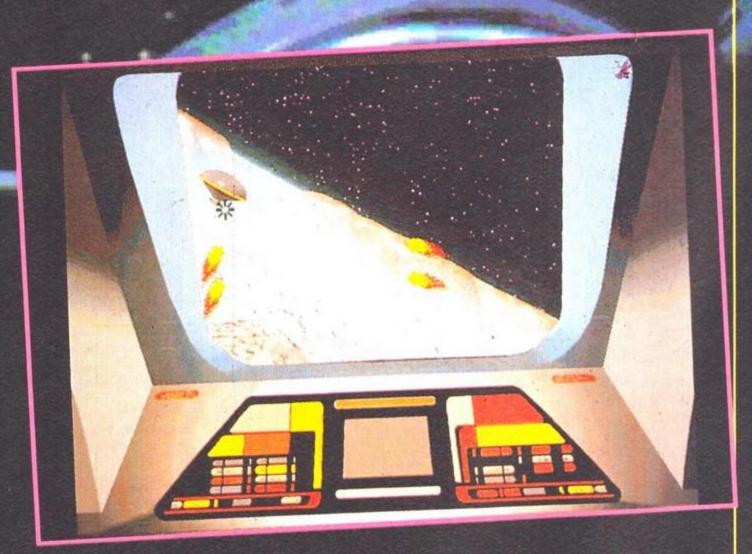
STAR TREK

Genere: Adventure
Casa: Viacom
Sviluppatore: Interno

PC CD-ROM

PC: il gioco richiede un hardware di tutto rispetto: bisogna possedere almeno un 486 con una velocità di clock di 66 MHz, e 8 MB di memoria Ram. Il CD-ROM a doppia velocità è quasi d'obbligo. Le schede sonore supportate comprendono l'intera famiglia Sound Blaster: un po' scarsa come scelta!

K VOTO
820

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
G										
A										
QI										
FK										

MAI PRIMA D'ORA UN GIOCO DI CALCIO AVEVA DATO PROVA DI TANTO REALISMO!

Giocabilità e rapidità stupefacenti, straordinarie grafiche 3D, controllo assoluto dei giocatori, una serie di accuratissimi commenti fuori-campo, un motore di intelligenza artificiale altamente sofisticato.

Scegli fra le migliori squadre di club europee o creane una a tuo piacimento e prendi parte a competizioni di grande prestigio in modo 'player' o 'manager'.

Scegli di seguire il gioco dalla TUA visuale preferita. 'Zoom in' o 'out' dell'azione.

COMPLETE onside SOCCER

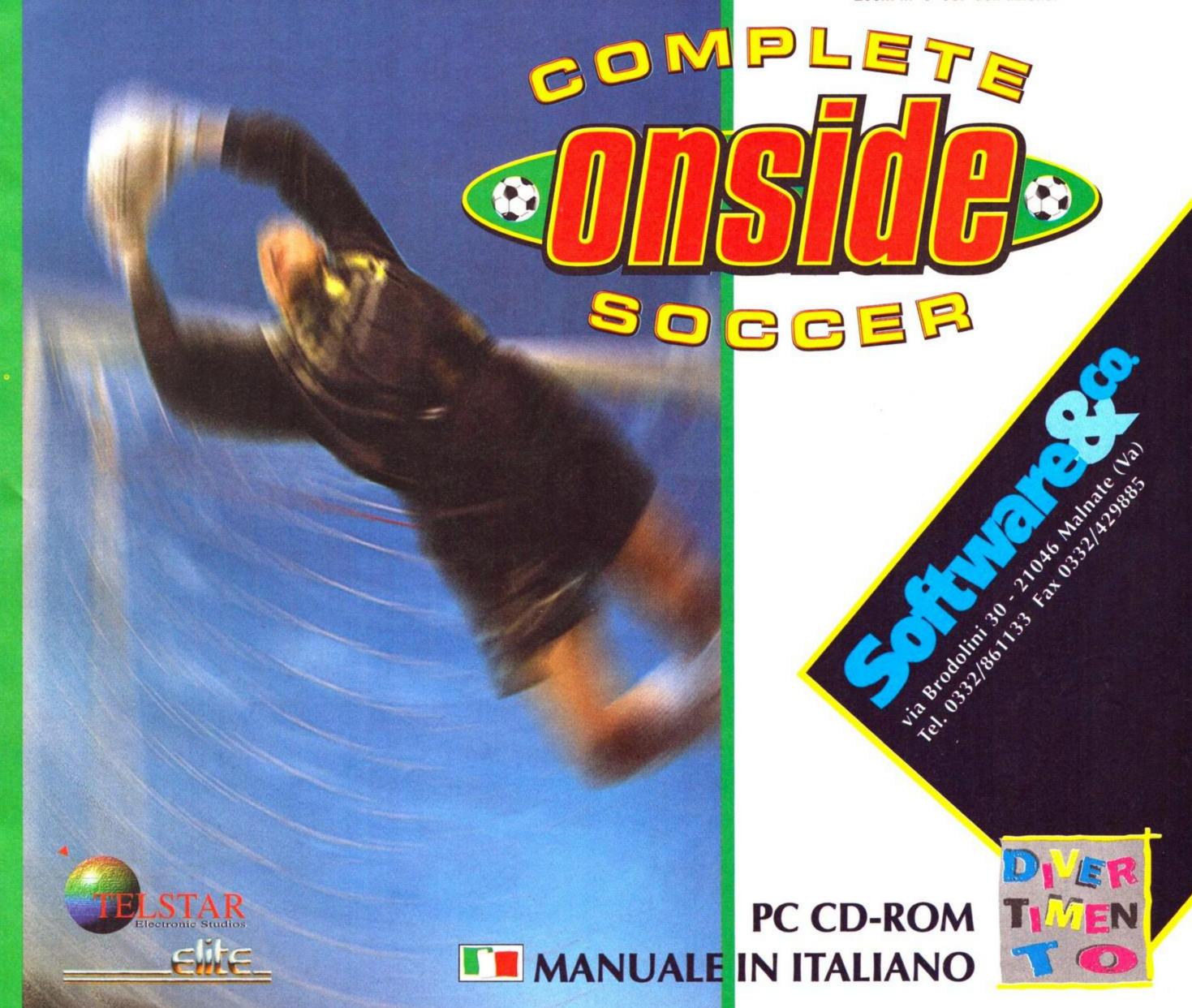
Software&Co.
via Brodolini 30 - 21046 Malnate (Va)
Tel. 0332/861133 Fax 0332/429885

TELSTAR Electronic Studios

elite

PC CD-ROM

MANUALE IN ITALIANO

DIVERTIMENTO

STRATEGIA FINANZIARIA

SPACE BUCKS

La Sierra dimostra di essere all'avanguardia non solo per quanto riguarda la produzione di avventure, ma anche nel campo dei giochi di strategia pura. Sarete in grado di colonizzare la galassia ?

APPASSIONANTE

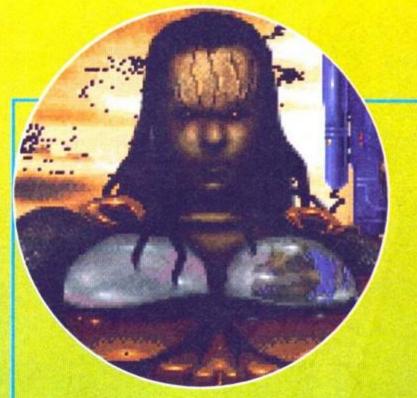
Nel panorama delle simulazioni strategiche che hanno a che fare con l'economia, Space Bucks vuole essere un'idea nuova che proponga, oltre alle problematiche finanziarie, anche il gusto dell'esplorazione dello spazio ignoto e la competizione con altre razze più o meno amichevoli.

PROFESSIONE: MEGADIRETTORE GALATTICO

Gli archivi storici della Sierra riportano come nell'anno 2375 la razza umana abbia avviato la colonizzazione dei pianeti, e abbia avuto il suo primo contatto con un'intelligenza aliena. Il contatto con altre civiltà aprì le porte dell'esplorazione spaziale all'uomo, che avviò numerose relazioni commerciali con più di una razza (ce ne sono cinque in tutto), estendendo in breve tempo un piccolo impero.
Ora, duecento anni dopo l'era dei pionieri, tocca a voi cercare di gestire nel migliore dei modi una potente multinazionale che nutre ambiziose mire espansionistiche in un nuovo angolo della galassia, non ancora assegnato ad alcun monopolio commerciale.
Vestirete pertanto i panni del Megadirettore Galattico (mai nome fu più indovinato!) alla testa della compagnia, e dovrete avviare i contratti di sfruttamento delle risorse sui vari pianeti, necessari per assicurarvi una solida supremazia commerciale. Inizierete così a tracciare le prime rotte commerciali tra un pianeta e l'altro, e piano piano aggiungerete altre navi alla vostra flotta; inizierete a diversificare le linee di trasporto, adattandole al meglio per generi

commerciali specifici, e presto o tardi arriverete gomito a gomito con le compagnie avversarie gestite da computer; e qui inizieranno i guai seri. Se già infatti non era stato facile avviare le basi della prosperità economica per la vostra multinazionale, confrontarsi direttamente con i concorrenti sarà ancora più difficile: spionaggio industriale, sabotaggi, e anche scontri tra navi da guerra diventeranno il vostro pane quotidiano. E l'intelligenza artificiale del computer, molto avanzata, non vi aiuterà di certo facendovi regali inattesi.
A rendere sempre mutevole e imprevedibile lo svolgimento di ogni partita contribuisce anche l'evoluzione tecnologica della vostra razza, simulata dal programma. Stare al passo con i tempi vi costringerà ad adattarvi, sempre con grande tempestività ai cambiamenti introdotti durante il gioco, per evitare l'obsolescenza delle vostre strutture, e quindi una conseguente perdita di competitività.

NOI SIAMO SCIENZA, NON FANTASCIENZA

Com'è facile intuire, dal momento che Space Bucks è più che altro un gioco gestionale, il vostro controllo si limiterà ad una serie di menù tramite i quali interagire per impostare le vostre strategie. Il programma gira sotto Windows, il che rende l'interfaccia di controllo molto efficiente e semplice da usare, funzionando a finestre attivabili per mezzo di icone; i comandi più specifici (e quindi meno usati) invece si inviano grazie ai menu a tendina. In questo modo la Sierra ha realizzato un'interfaccia molto comoda e immediata da utilizzare, versatile e non troppo affollata di icone sullo schermo; l'aspetto globale di ogni schermata così risulta essere molto gradevole. Del sistema di controllo si apprezza particolarmente il fatto che le azioni più noiose e ripetitive (come ad esempio la compravendita delle merci o l'attribuzione delle rotte di navigazione), una volta impostate non devono essere più ribadite, ma vengono gestite autonomamente dal computer.
La grafica propone l'uso ormai consolidato della SVGA, con risultati di grande pulizia e resa perfetta; del resto le immagini sono in gran parte statiche. Le uniche immagini in movimento che vedrete saranno le comunicazioni filmate che saltuariamente potrete ricevere da parte dei collaboratori della vostra corporazione, riguardo a qualche evento particolarmente importante. In questo caso la resa non è molto buona; infatti i filmati risulteranno, a seconda del tipo, o molto nitidi ma scattosi, oppure di fluidità accettabile ma confusi. Un codice di compressione delle immagini un po' più veloce non avrebbe guastato.
Il sonoro è molto limitato, dal momento che Space Bucks non offre spunti per particolari virtuosismi; comunque l'audio dei filmati è di buona qualità, e le musiche di accompagnamento sono ben fatte, anche se dopo un po' diventano ripetitive.

Ottimo infine è anche il sistema di tutorial del programma, che grazie a brevi ma efficaci schermate ricche di ipertesto (capisci Internet? E allora! ND Nonno Multimediale) permette di familiarizzare in brevissimo tempo con i principali aspetti del gioco.
La grande giocabilità di Space Bucks è dovuta alla semplicità di gestione sposata a una crescente complessità e profondità di gioco, e alla grande varietà di possibili situazioni che si possono evolvere. Infatti ogni partita non sarà mai uguale alle altre, perché le galassie sono sempre generate a caso, e anche perché, cambiando la razza con cui si gioca, vi troverete ad avere a che fare con politiche evolutive e necessità strategiche ben diverse.
Space Bucks è quindi una simulazione molto interessante, capace di miscelare aspetti finanziari con esplorazione e strategia militare; sarà sicuramente in grado di appassionare gli estimatori del genere, anche i più coriacei, dato che il computer si rivela all'atto pratico un osso molto duro da battere. Se però i giochi strategici non fanno per voi, allora è meglio che vi cerchiate qualcos'altro con un po' più di azione.

Antonio Perna

SI RINGRAZIA PERGIOCO

SPACE BUCKS

Genere: Strategico finanziario
Casa: Sierra
Sviluppatore: Interno

PC CD-ROM

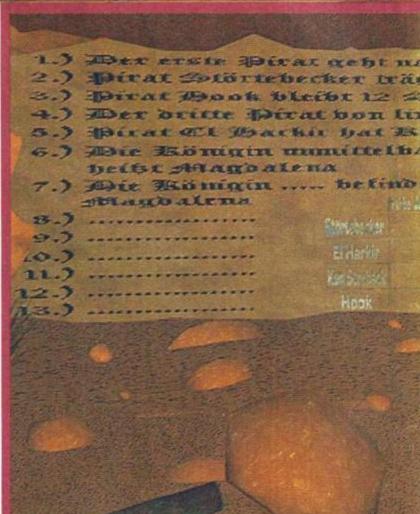
Space Bucks gira sotto Windows (3.1 o '95), e pertanto vuole i requisiti standard per i giochi programmati per quest'ambiente: 486 DX2 66 MHz, 8 MB RAM, CD doppia velocità, scheda SVGA.

DIVE
The Conquest Of Silver Eye

APPASIONANTE

Non vi siete ancora stancati di risolvere enigmi, trabochetti e incrocchi vari in cerca di un tesoro che tanto non vi farà mai diventare ricchi? Allora beccatevi questa ennesima saccata di rebus della Wizard Works!

"Non ci posso credere!!". Dopo una serie quasi interminabile di avventure cinematiche in cui veri attori più o meno bravi impersonavano noi stessi rendendoci belli, brutti, agili, grassi, donne, cani, gatti, canarini e pesci rossi, finalmente ritorna una sana avventura interamente creata al computer, anima e corpo. Non che ci fossero problemi ad essere impersonificati da qualche attore di Hollywood o a dover scambiare piacevoli intrecci amorosi con gentili ed avvenenti donzelle dalle gambe lunghe un miglio. Però a volte si finiva per perdere veramente il filo dell'avventura per star dietro ai lunghi monologhi di questi attori - per altro sempre in inglese, se non proprio in slang. Dive, invece, ci riporta un po' indietro nel tempo, proponendoci la classica visuale in soggettiva, l'interfaccia immediatamente disponibile perché facente parte integrante dello screen di gioco e la necessità di cliccare sui vari comandi a disposizione per poter prendere, guardare, usare, mangiare, o altro ancora. Non solo, Dive presenta anche una sorta di ritorno al passato anche dal punto di vista della sua trama. Sebbene questa sia completamente diversa nella sua evoluzione rispetto a Monkey Island, il nostro scopo sarà nuovamente quello di scoprire il tesoro dei pirati, sfuggendo o affrontando con coraggio da leoni tutti gli avversari che incontreremo

lungo il cammino. Le diversità rispetto al titolo della Lucas cominciano fin dalla scoperta del nostro personaggio. In Dive siamo una sorta di archeologo scopritore di tesori alla Indiana Jones che, essendo anche amante dell'oceano, ha pensato bene di andare a cercare un bel tesoro sommerso. La curiosità però ci tira un brutto scherzo, perché nel vagabondare fra cernie e pomodori di mare, esauriamo la nostra riserva di ossigeno.

Casualmente la cosa accade proprio quando abbiamo scoperto l'entrata di una caverna sommersa che - pensiamo noi - rappresenta l'entrata del nascondiglio segreto dei pirati, del loro tesoro e, si spera, anche un passaggio per raggiungere un'uscita in superficie, il cilindro del mago Zurlì, per farla breve. E proprio come nel suddetto e sudato cappellaccio, anche qui troveremo ogni sorta di attrezzo e di reperto che farà luccicare i nostri occhi affamati di ricchezza e... di ossigeno. Un bel gioco quindi? Calma, calma, non è ancora detto. Ok Dive non è assolutamente un brutto gioco, ma come avrete capito non si tratta della novità dell'anno. Inoltre ci sono delle cosucce, piccole e grandi, che sinceramente disturbano non poco. Per prima cosa, quello che potenzialmente poteva essere un punto di forza di

1643

Dive, cioè la possibilità di muoversi nello spazio in 3D in assoluta libertà scoprendo a seconda delle visuali oggetti nascosti o invisibili nella posizione precedente, risulta essere troppo macchinosa. Anche Dive infatti ci costringe a seguire i soliti cammini predeterminati, che a volte ci obbligano a fare il giro del mondo in 80 minuti semplicemente per spostare la nostra carcassa bagnaticcia da un lato all'altro di una delle stanze. Altra cosa che dispiace considerando il punto di partenza di Dive (l'oceano), è il fatto che in realtà lo svolgimento dell'intera avventura avviene in un dedalo di tunnel, come se stessimo giocando ad un normale dungeon al quale sia stata aggiunta qua e la qualche pozza per ricordarci dove ci troviamo. In ogni caso, la grafica a disposizione non ci fa piangere più di tanto, anzi... Quello che invece fa veramente innervosire è il tentativo del gioco di fare il simpatico! Cosa voglio dire? Beh, come credo tutti sappiate perfettamente, per risolvere un adventure si deve andare per tentativi, provando a spostare oggetti, a mangiare i muri, cose strane insomma - vi ricordate come andava utilizzato il pollo di gomma di Monkey Island? Beh, qui ad ogni tentativo un po' assurdo vengono fuori dei commentini del tipo "Ma mi hai preso per scemo?", oppure "E va beh, pigliamoci per il %*°@!" - ovviamente in senso lato - e altri commentini ancora più stupidi che ottengono il risultato opposto a quello del divertimento. Va bene, non tutti possono avere lo spirito del nostro Alessandro 'Pitone' Seccafieno, ma in una avventura nella quale si deve rimanere un pelo concentrati, il fatto di essere continuamente schierniti finisce per dare fastidio, non vi pare? ... Ok, sono un po' permaloso, ma provateci voi. Tornando a Dive e al suo sistema tecnico, qui ci sarebbe veramente tanto da dire, a partire dalla solita fregatura del sistema richiesto (ormai su di un 486 66MHz non si può più neanche scrivere la lista della spesa, figuriamoci far girare un gioco con 4 CD). Ma considerando la fortuna che ho avuto in merito alla macchina su cui ho potuto provare Dive, mi sento proprio di mettervi in guardia. Se la vostra configurazione di sistema, sia esso Windows 95 o MS DOS non è perfettamente settata secondo gli schemi del gioco - chissà poi quali sono - anche su di un Pentium 166 e dico 166!!! con tre punti esclamativi, Dive scatta come US Navy Fighter su di un 386 - ammesso che lo si possa caricare su di una macchina del genere. Stupiti? Anch'io, ve lo assicuro!

Daniele Falzone

Si ringrazia
Computer One
Tel. 051/343504

Genere: Avventura
Casa: Wizard Works
Sviluppatore: Intero

PC CD-ROM

Se avete fortuna, Dive può girare su di un 486DX 66MHz, altrimenti, come già detto, anche un Pentium 166 può trovare le sue difficoltà. Fate spazio nel vostro PC per 550K di memoria convenzionale, affidatevi alla solita Soundblaster e accendete un cero.

K VOTO
750

G
A
QI
FK

CURVA D'INTERESSE

Minuti, Ore, Giorni, Settimane, Mesi, Anni

5, 4, 3, 2, 1, 0

DUKE NUKEM 3D

Abbiamo il piacere di presentarvi questo mese la versione definitiva di Duke Nukem... che gioco, ragazzi!

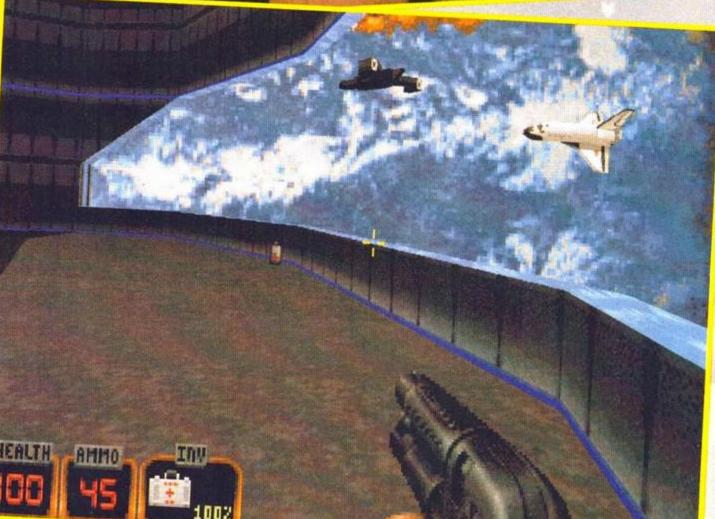
Non si può dire che non sia stato atteso... ma finalmente lo possiamo gridare a tutto il mondo: Duke Nukem esiste! Non riesco a descrivervi la goduria che ho provato nell'inserire il Cd-Rom dentro il nostro Pentium 166, e lanciare il mitico gioco alla massima risoluzione (800x600), e soprattutto a pieno schermo (!!!) pur mantenendo una fluidità senza paragoni! Oooooh! Era ora! Posso partire con l'esplorare l'agognato livello "Lunar Apocalypse" (oppure "Shrapnel City", fate voi!), senza prima informarmi, grazie all'esaustivo manualetto, sulle novità apportate alla versione finale di Duke Nukem. Cominciamo col dirvi che le armi sono ben nove, e rispettivamente le elenchiamo: **Mighty Foot** (detto "il calcione volante"), **Pistol** (rivoltella mod. Beretta), **Shotgun** (fucile a pompa, devastante), **Ripper** (mitragliatore), **Rocket Propelled Grenade** (o RPG per gli amici: ovvero il mio lanciamissili preferito!), **Pipe Bombs** (mine anti-... esseri immondi!), **Shrinker** (miniaturizzatore molecolare di... esseri immondi), **Devastator** (direttamente dai laboratori segreti del Pentagono), **TripBomb** (raggio laser da parete con bomba incorporata), **Freezer** (cristallizzatore molecolare di particelle...). Un vero arsenale, degno di sostituire l'ormai obsoleto BFG 9000 di Doom, anche se di quando in quando (lo ammetto) lo

rispolvero con piacere (soprattutto dopo aver installato sull'hard disk i 1900 livelli aggiuntivi recensiti sul numero scorso). Oltre all'ormai collaudatissimo livello "L.A. Meltdown", i nuovi scenari sono decisamente da urlo. Mia moglie non mi riconosceva più, con tutta quella bava alla bocca e ansimante come Fantozzi davanti alla proiezione di un film porno. A proposito di porno... anche i nuovi livelli contengono velati assaggi "hard" (e solo assaggi, non sperate altro!), come le classiche ballerine sui cubi di un bar che sculettano, o le Gheishe che si aprono il kimono alla nostra richiesta, rimanendo in un grazioso quanto casto topless. La violenza, invece, anche se settabile, è alquanto esplicativa, soprattutto quando polverizziamo i nemici con un missile (vorrei vedere voi al loro posto...).

COME GET SOME!

Cominciamo col dire che un branco di alieni schifidi e violenti hanno invaso il sistema solare, e (guarda caso) hanno scelto come punto di ritrovo la Terra e il suo satellite (la Luna).
Il povero Duke Nukem dovrà, suo malgrado, caricarsi l'onere di cacciare e distruggere gli alieni, senza beccarsi qualche "mazzata" (cheat permettendo...).
Aproaproaproposito! Le cheat sono tutte funzionanti, soprattutto e specialmente quelle della versione shareware 1.0 (vedi libretto cheat dello scorso numero).
Dicevamo dei nuovi livelli... Lunar Apocalypse è un episodio interamente ambientato nello spazio, e più precisamente su

una base spaziale in orbita nello spazio e sulla Luna.

La gravità (forse unica pecca?!?) è presente, e quindi niente sobbalzi al rallentatore come accadrebbe nella realtà. Poco male, ci risulterà più facile annientare i numerosi esseri che

infestano i vari luoghi dei livelli.
Le ambientazioni di Lunar Apocalypse ricordano vagamente quelle di Dark Forces, ma qui le texture in generale sono di indubbia qualità, e gradevolmente apprezzabili, soprattutto a schermo pieno. Inutile dirvi che ci sono parecchie locazioni segrete da scoprire, oltre alle decine di items da raccogliere. Gli enigmi sono parecchi per ogni livello, e non sono proprio facilissimi da intuire e da risolvere. Questo offre al gioco una maggiore longevità, e sono sicuro che sentirò di notte il rumore dei vostri tasti echeggiare nel buio, nella disperata ricerca dell'uscita del livello.
Shrapnel City è, invece, uno spaccato di una Los Angeles del futuro, completamente desolata e semi distrutta da quei fetenti di alieni che "non so perché hanno deciso un giorno di scendere sulla Terra e romperci i cosiddetti così che quelli della 3D Realmls hanno potuto fare questo gioco che ora vi sto spiegando...". Decine di porte, anfratti segreti, enigmi oscuri, caratterizzano questo livello, che si snoda anche su più piani. Scale che salgono e scendono, ascensori, e salti nel vuoto animano la storia rendendola appassionante. Basta guardare le foto in queste pagine per rendersene immediatamente conto. Qui avrete anche la possibilità di sperimentare il karaoke, rendendovi conto che Duke Nukem è più adatto a sterminare gli alieni, piuttosto che cantare (Nukem=Nuke Them, ovvero "Nuclearizzali!").

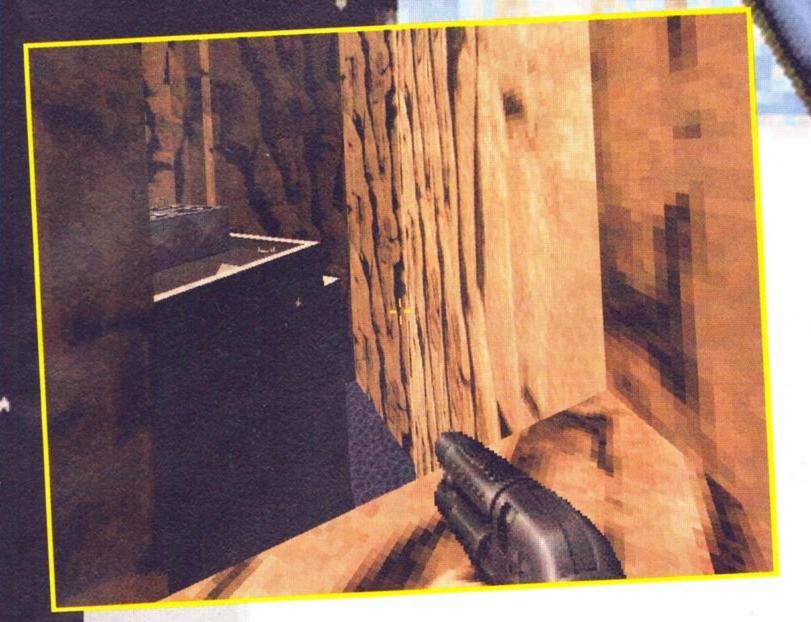
BORN TO BE WILD!

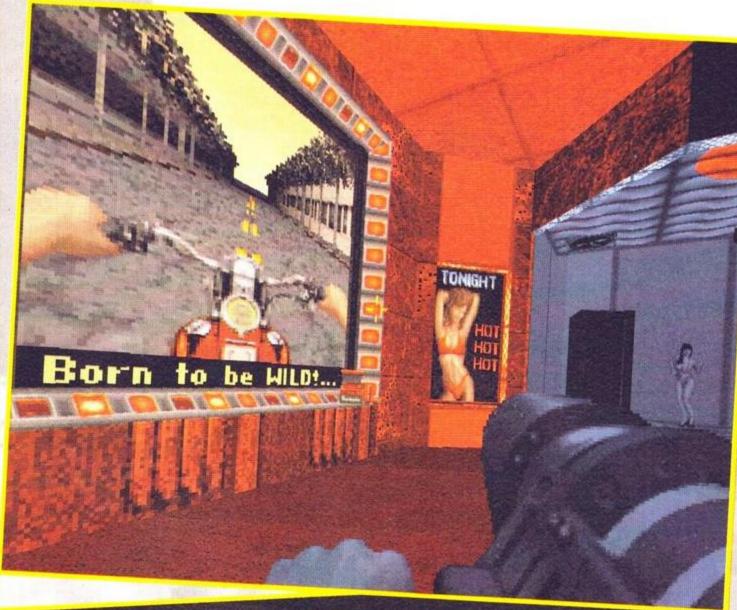
I mostri presenti nella versione finale sono parecchi, e alcuni decisamente tenaci e duri a morire.
Come nella versione shareware, avremo a che fare con: Assault Trooper, Assault Captain, Octabrain, Recon Patrol Vehicle, Pig Cap. Inoltre troveremo sul nostro cammino i seguenti mostrilli: Protozoid Slimer, Sentry Drone, Enforcer e Assault Commander.
Protozoid Slimer sono degli esseri simili a delle vongole senza guscio, che nascono dalle loro uova e ci tolgono energia appiccicandosi alla nostra faccia. Il riferimento ad Alien (il film, s'intende) è scontatissimo. La loro presenza viene segnalata da uno schifosissimo rumore di melma strisciante.
Sentry Drone è una macchina mortale. E' simile ad un piccolo aeroplano che vi esplode a distanza ravvicinata, facendovi inc#@!*re tantissimo.
Enforcer è una fortezza vivente. Duro a morire, vi attacca con fastidiosi (e vorrei ben vedere!) missili in pieno viso. Non bastano 15 missili ben piazzati per farlo vacillare!!! State in guardia, perché è molto, ma molto pericoloso.
Assault Commander è un personaggio che se vi capita di fronte non potrete scordarvi di lui. A bordo di un piatto anti-gravità, si muove con grande agilità intorno a voi, e quando è lontano lancia fastidiosi missiletti che, con una graziosa e multicolore esplosione, detonano nei vostri pressi, facendovi perdere parecchie energie.

MMM... PIECE OF CAKE!

Importante sottolineare che vi sono alcune novità aggiunte al gioco definitivo. Prima di tutto ci riguarda da vicino... Esiste la possibilità di catturare degli screen shot premendo F12. Cosa graditissima agli addetti del settore, che si arrovellano giornalmente nei meandri di cattura/immagini dalle caratteristiche ingegneristiche. Altra novità consiste nel registrare una fase di gioco in un film, richiamabile e visualizzabile successivamente.
Duke Nukem, inoltre, è il primo gioco (almeno, per ora non mi vengono in mentre altri paragoni) che permette una visuale esterna 3D (vedremo quindi il nostro eroe all'opera non solo attraverso i suoi occhi), e davanti agli specchi lo potremo vedere riflesso. Incredibile!
L'ultima, ma non per questo meno importante, è la possibilità di giocare via modem con altri utenti. Ci sono allo scopo due possibilità di collegamento: una via network e l'altra tramite porta seriale. Per divertire maggiormente le partite via modem, esiste la possibilità di prendersi gioco (tanto è un gioco!!!) dei vostri avversari. Difatti vi viene offerta la possibilità di inviare messaggi, oppure di mutare gli effetti sonori che i vostri avversari effettuano durante la missione.
I finali di entrambi i livelli sono corredati da due differenti scenette animate, nei quali Duke infierisce in maniera piuttosto brutale sul mostro. A voi scoprire le animazioni ignobili...

LET'S ROCK

Concludendo, non possiamo che esaltare maggiormente questo gioco, che già dalla sua versione shareware aveva dato segni di possenza. Non mi resta che

consigliarvi caldamente, amanti o non amanti del genere, di procurarvi immediatamente una copia del Cd-Rom del gioco, e di conservarlo con molta cura... perché per tanto tempo si parlerà di Duke Nukem! La possibilità, inoltre, di avere tante risoluzioni differenti (da un modesto 320x200 a 800x600 in Vesa mode) permette a tutti coloro che hanno un hardware non troppo potente di poter avvicinarsi a questo incredibile gioco. What you are waiting for... Christmas?

Luca Monticelli

TUTTI I CHEAT CODES DI DUKE NUKEM 3D

DNKROZ:	God Mode
DNCORNHOLIO:	God Mode
DNITEMS:	Tutte le keycard
DNSTUFF:	Carica tutte le armi e le chiavi di accesso
DNSCOTTYxy:	Salta di livello (x=episodio/y=livello) es. DNSCOTTY112=Episodio 1, Livello 12)
DNKEYS:	Tutte le keycard
DNHYPER:	Prende e usa gli steroidi
DNCLIP:	Clipping toggle ON/OFF
DNVIEW:	Vista esterna (equivale col premere F7)
DNCASHMAN:	Getta i soldi (usare la barra spazio)
DNRATE:	Mostra la sequenza animata
DNBETA:	Messaggio - "Pirates suck"
DNCOSMO:	Messaggio - "Register Cosmo today"
DNTODD:	Messaggio - "Register Cosmo today"
DNALLEN:	Messaggio - "Buy Major Stryker"
DNWEAPON:	Tutte le armi
DNUNLOCK:	Apre tutte le porte
DNCOODS:	Mostra le coordinate
DNSHOWMAPS:	Mostra l'intera mappa del livello
DNINVENTORY:	Carica l'intero inventario
DNDEBUG:	Mostra dati di debug nell'angolo in basso a sinistra dello schermo
DNMONSTERS:	I mostri scompaiono quando vi avvicin ate a loro

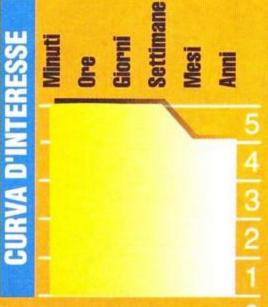
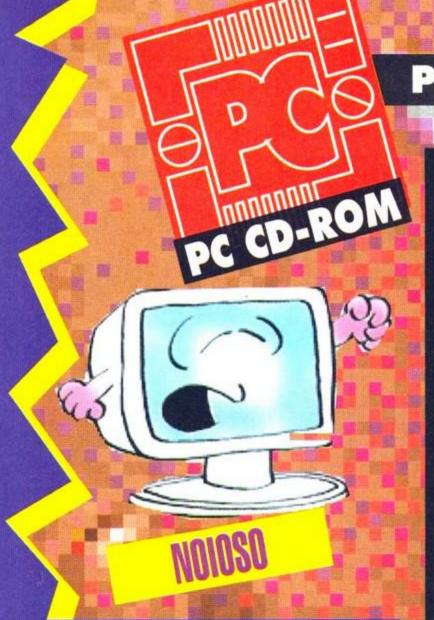
DUKE NUKEM 3D

Genere: Sparatutto 3D
Casa: U.S. Gold
Sviluppatore: 3D Realms

PC CD-ROM

Duke Nukem distrugge gli alieni anche su un 486/66 con 8 MByte di Ram, anche se non potrà usare la massima risoluzione a pieno schermo. Risiede interamente su HD e occupa 30 MByte. Supporta tutte le schede sonore.

PROVE SU SCHERMO

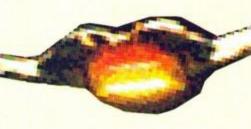
AVVENTURA

STAR TREK KLINGON

Dopo aver provato l'emozione di esplorare lo spazio a bordo delle migliori navi della Federazione, è giunto il momento di saltare la barricata. Ora essere Klingon non è più una minaccia, è una realtà! Quelli che un tempo erano gli acerrimi nemici dell'umanità sono ora protagonisti dell'ennesima avventura targata STAR TREK.

Qualcuno alla Paramount ha deciso di fare le cose in grande! Dopo l'appena recensito Deep Space Nine, la produzione di giochi ambientati nel magico mondo del Capitano Kirk procede a pieno regime.
A distanza di poche settimane in redazione spunta l'ennesimo titolo, con la promessa per giunta di non essere l'ultimo.
Quindi, appassionati di Computer e insanabili "Startrekkisti", non abbiate paura di rimanere a terra per troppo tempo, perché le missioni verso lo spazio profondo sono ben lungi dal loro termine.
La razza più bellicosa della galassia d'ora in poi non avrà più segreti, nei panni di un giovane nobile, potrete scoprire finalmente gli usi e i costumi dei temibili Klingon.
L'interessante prospettiva di far parte dell'equipaggio di una nave della della flotta Klingoniana con tanto di "Cloacking Device", fa venire l'acquolina in bocca; purtroppo la strada di un giovane verso lo spazio, nonostante le nobili origini, è densa di ostacoli e di prove da superare...
Inserito il primo dei tre CD che compongono il gioco, ci si rende conto della differenza di stile di questa avventura rispetto agli schemi più classici delle edizioni precedenti.
Più che un'avventura vera e propria con tanto di oggetti, ambienti sintetici ed enigmi da risolvere, Star Trek: Klingon appare fin da subito come

qualcosa di ben diverso.
Il termine più appropriato per definire un gioco nel quale le sequenze cinematografiche la fanno da padrone, è certamente film interattivo.
Orrore! Raccapriccio! Se si sperava in un avventura mozzafiato densa di colpi di scena e battaglie stellari all'ultimo "Faser", bisogna scordarselo fin da subito.
Il gioco è interamente realizzato in "Full Motion", la telecamera in soggettiva è la finestra che permette ai vostri occhi di vedere l'ambiente che vi circonda.

Si ringrazia Computer One Tel. 051/343504

Di per sé non sarebbe male la prospettiva di interagire con degli attori e delle ambientazioni del tutto identiche alle pellicole tanto famose ed apprezzate; ma si sa che quando c'è di mezzo una telecamera, dietro c'è un operatore e se c'è un operatore la libertà di movimento e di azione è lasciata prevalentemente a lui.
Di conseguenza al giocatore non è data più di tanto la libertà, e la sua maggiore attività sarà quella di assistere agli avvenimenti che il regista avrà la compiacenza di fargli vedere.
La vicenda comincia a casa vostra durante una festa in onore di vostro padre: voi siete Pok, figlio di Torghn, patriarca della casata di Selpch. Come è usanza Klingon la vostra giovane età non vi rende ancora un guerriero, perciò la vostra principale attività in questo momento, è quella di servire gli ospiti.
Le sequenze iniziali mostrano alcuni convitati compreso vostro padre che se la spassano allegramente a suon di bevute e capocciate sulla testa (usanza Klingon).
Se all'inizio i compiti e le responsabilità del protagonista non sono più di tanto onerosi, lo svilupparsi della storia in un crescendo di colpi di scena, a partire dall'omicidio di Torghn, permetteranno al nostro giovane Klingon esperienze più elettrizzanti come viaggi spaziali e vendette sanguinose.
La vostra capacità di intervenire nella vicenda risulta emblematica quando nel mezzo della festa un ospite si presenta con in mano diversi regali destinati a vostro padre:
L'invitato in questione è Vok, patriarca di una casata rivale, che desideroso di riappacificarsi ha deciso di presenziare alla festa.
Dopo lo scambio di convenevoli tra Vok e vostro padre, l'attenzione si sposta su di voi.
Sullo schermo allora compare l'icona di un pugnale che dopo la richiesta di Torghn di prendere in mano i doni ricevuti dovrà appunto determinare la scelta sul da farsi: cliccando quindi sui pacchi la scena prosegue, se invece qualcuno ha la malaugurata idea di puntare l'icona su qualche altro elemento il gioco fa vedere la tragica fine di una brillante

carriera Klingon.
Il gioco prosegue secondo questo schema: una serie di scenette si avvicendano l'una con l'altra, e al termine di ciascuna si è costretti ad effettuare delle scelte tra due differenti possibilità. Per ogni "bivio" si ha la possibilità di sbagliare per tre volte consecutive al termine delle quali si perde la partita.
La soluzione adottata ricorda fin troppo da vicino i Laser Game più classici, ma quantomeno in giochi come "Dragon's Lair" è necessaria una certa dose di riflessi per completare le sequenze.
Sul fronte cinematografico le cose non vanno poi tanto meglio: nonostante la regia sia di Jonathan Frakes (Star Trek Next Generation), i filmati e la qualità degli attori lasciano un po' a desiderare.
L'atmosfera che si respira durante la vicenda non è certamente marziale e cupa come ci si potrebbe aspettare, e la recitazione un po' farsesca degli attori riduce i Klingon a delle macchiette, che certamente non fanno onore ai personaggi comparsi nelle serie televisive e cinematografiche.
La qualità delle scenografie per ovvi motivi non è al livello dei fratelli maggiori in celluloide, e a mio parere se a realizzare gli ambienti si fosse impegnato qualche grafico,
il risultato sarebbe stato migliore.
Le aspettative per questo gioco che erano tra le migliori, purtroppo si risolvono in un'amara delusione.
L'idea di fare un film interattivo e non un avventura poteva essere accettabile, ma l'effettiva mancanza di giocabilità, unita allo scarso fascino della vicenda lo rendono un prodotto noioso.
Un' ultima pecca sta nel fatto che il parlato è in un Inglese/Klingoniano decisamente difficile da capire, naturalmente senza sottotitoli.

Francesco Pepe

Genere: Avventurta
Casa: Viacom
Sviluppatore: Interno

PC CD-ROM

Il sistema operativo richiesto per poter far funzionare KLINGON è Windows 95 o 3.1. Il processore minimo è ovviamente un 486/66 MHz dotato per di più 8 MB di RAM. La scheda SVGA è d'obbligo, e per quanto riguarda il sonoro funziona qualsiasi scheda compatibile con il sistema operativo.
Il CD-ROM è rigorosamente a doppia velocità anche se una quadrupla non ci starebbe male visto il gran numero delle sequenze animate presenti nel gioco.

K VOTO
680

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
G
A
QI
FK

CURVA D'INTERESSE
Minuti Ore Giorni Settimane Mesi Anni
5 4 3 2 1 0

- ● LOST IN TIME DELUXE parte 1 e 2
- ● INCA II WIRACOCHA
- ● WOODRUFF and the Schnibble of Azimuth
- ● REBEL ASSAULT™
- ● TIE FIGHTER™ COLLECTOR'S
- ● X-WING™ Enhanced
- ● DARK FORCES™
- * ● DAY OF THE TENTACLE™
- * ● SAM & MAX Hit the Road™
- ● SECRET WEAPONS of the LUFTWAFFE™
- * ● The Secret of MONKEY ISLAND™
- * ● MONKEY ISLAND 2 - Le Chuck's Revenge™
- * ● INDIANA JONES® and the Fate of Atlantis™
- LITTLE BIG ADVENTURE™
- U.S. NAVY FIGHTERS™
- WINGS of GLORY™
- HI-OCTANE™
- ● WING COMMANDER® III Heart of the Tiger™
- BIOFORGE™
- NBA® Live '95
- RUGBY World Cup 1995
- ● FIFA International Soccer
- ● NHL® Hockey
- ● MICHAEL JORDAN in Flight™
- ● ULTIMA® VIII Pagan™
- ● STRIKE COMMANDER™
- ● SSN-21 Seawolf™
- ● SYNDICATE Plus™
- ● THEME PARK™
- ● SYSTEM SHOCK™
- ● MAGIC CARPET™

● DISPONIBILITÀ IMMEDIATA

30 miti di autentico valore

RIVENDITORI AUTORIZZATI:

VALLE D'AOSTA AOSTA • **IL MULTIMEDIALE** V.Aubert 31 • **BRUNO TEX 2** L.tà America 135/139 QUART (AO) **PIEMONTE** TORINO • **ALEX COMPUTERS** C.so Francia 333/4 - V. Tripoli 179b • **AMERICAN'S GAMES AND SYSTEMS** V. Sacchi 26b • **AVALON** V.Magenta • **COMPUTEL** C.so G.Cesare 56 Bis • **COMPUTER DISCOUNT** C.so Einaudi 8 - V.Lanzo 15 • **MARCHISIO** V.Pollenzo 6 • **OFFICINA MULTIMEDIALE** V.Po 43/d • **PC PLANET** C.so Siccardi 15/g • **PLAY GAME SHOP** V. C. Alberto 39e • **PROTEUS** V.Rattazzi 2 • **QUEEN COMPUTER SHOP** C.so Dante 2 - L.go Turati 49 • **RIO** C.so Romania 460 • **SUPERUNION** V.Oulx 14/c - V.Valperga 18 • **ALEX SHOPVILLE LE GRU** V. Crea 10 GRUGLIASCO (TO) • **EUROMERCATO** V.Crea 10 GRUGLIASCO (TO) • **MIRAST** V. Palestro 62 IVREA (TO) • **AMICI DEL GIOCO** C.so Roma 48bi • **MONCALIERI** (TO) • **METRO PREALPI** V.Savona 97 MONCALIERI (TO) • **COMPUTER WORK** V. Rivoli 38a ORBASSANO (TO) • **EUREX** C.so Indipendenza 5 RIVAROLA CANAVESE (TO) • **PIEMONTE COMPUTER** V.Torino 13/3 ROLETTO (TO) • **PIEMONTE COMPUTER** V.Italia 94 SETTIMO T.SE (TO) • **PROTOPIA TEAM** V.Moncenisio 141 S.ANTONINO DI SUSA (TO) • **COMPUTER MANIA** V. Vochieri 107 ALESSANDRIA • **DELTALINE COMPUTER** V. dei Guasco 121 ALESSANDRIA • **P.C.** V.Gramsci 49 ALESSANDRIA • **VIPIANA** V.Marengo 64 ALESSANDRIA • **COGITO ITALIA** C.so Valentino 196r CASALE MONFERRATO (AL) • **COMPUTER CENTER** V.Alfieri 28 CASALE MONFERRATO (AL) • **ALL IN ONE COMPUTERS** C.so Piave 28 NOVI LIGURE (AL) • **CAMELOT** V.le Macallè 15 BIELLA • **CSI TEOREMA** V. Losana 9 BIELLA • **HOBBYLAND** V. Bertodano 1 BIELLA • **THE NEXT WORLD** V. Cottolengo 5 BIELLA • FATIM SYSTEM V.Pellico 10 CUNEO • **ROSSI COMPUTER** C.so Nizza 42 CUNEO • **ALBA UFFICIO** C.so Piave 6b ALBA (CN) • **WIN COMPUTER** V.Martiri 26 BEINETTE (CN) • **K & G** V. Bergamo 9 NOVARA • **PENATI** V. Mattei 49 NOVARA • **VOBIS** V.le Volta 58/b NOVARA • **L'ALLEGRA** V.Cavour 9 CAMERI (NO) • **NUOVA SOLUZIONE UFFICIO** SS Ticinese 17b POMBIA (NO) • **CERRI** V.Novara 86/88 ROMAGNANO SESIA (NO) • **ELLIOT COMPUTER SHOP** P.zza Don Minzoni 32 VERBANIA INTRA (NO) • **TELEMATICA SYSTEM** V.Canna 6 VERBANIA INTRA (NO) • **MEGALO MANIA** V. Ferraris 90 VERCELLI • **BYTE SHOP** V.V.Veneto 4 BORGOSESIA (VC) **LOMBARDIA** MILANO • **AVALON** V.Settembrini 20 • BCS V. Montegani 11 • **B&C INFORMATICA** V.le Montenero 15 • **BYTE CLUB** V.le Toscana 19 • **CART.GAMBARDELLA** V.le Monza 61a • **CASTOLDI** C.so Lodi 9 • **COMPUTER DISCOUNT MILANO 5** P.zza Cadorna 13 • **COMPUTER UNION** V.S.Galdino 5 • **COSI** V.le Certosa 220 - L.go Augusto 8 - V.le Sabotino 24 • **ELETTRODATA** V. Capponi 5 • **GREEN POINT** L.go Scalabrini 5 • **I BELEE CONSOLLE DEPARTMENT** V. Lorenteggio 22/24 • **ITVA** V. Padova 95 • **JOYSTICK FUN** V. Lorenteggio 38 • **LU.MEN** V. S.Monica 3 • **MARCUCCI** V. F.lli Bronzetti 37 • **MICROMEDIA** V.le Montenero 12 • **MONDADORI INFORMATICA** C.so Porta Vittoria 51 • **MONDOGIOCO** V.Lomellina 24 • **NEWEL** V. Mac Mahon 75 • **PC POINT** V.le Monza 48 • **PC TRE** C. Comm.le BONOLA V.Quarenghi 23 • **PER GIOCO** V. Aldrovandi • **PER GIOCO** V. Masera 10 • **P&P** V.General Govone 29 • **PHOTO DISCOUNT** P.zza De Angeli 3 • **PLAY MARKET** Gall.S.Carlo 6 • **RICORDI** Gall. Vit. Emanuele • **RIVOLA** V. Vitruvio 43 • **SUPERGAMES** V. Vitruvio 37 • **SWEETWARE** V.Formentini 14 • **TC CENTRO** L.go Corsia Servi 11 • **VIRGIN** P.zza Duomo 8 • **VIRTUDO** V. Fiamma 6 • **VOBIS** V. Montenero 15 • **WAREHOUSE** C.so Buenos Aires 53 - V.Marghera 37 • **COMPUTER SHOP** V. Cairoli 8 ABBIATEGRASSO (MI) • **SICURDATA COMMUNICATIONS** V. Mazzini 113 ABBIATEGRASSO (MI) • **EUROMERCATO** V.le Milanofiori ASSAGO (MI) • **COMBI MARKET** SS Nuova Paulanese CALEPPIO DI SETTALA (MI) • **EUROMERCATO** S.Prov.le 208 KM 2 CARUGATE (MI) • **METRO CEB** V. Croce Nuova Str. Vigevanese CESANO BOSCONE (MI) • **PENATI** V.le Isonzo 29 CESANO BOSCONE (MI) • **METRO LOMBARDA** V. Gozzano 19 CINISELLO BALSAMO (MI) • **PENATI** V. Simone 49d CORBETTA (MI) • **MICRONIX** V.le Italia 23/25 CORSICO (MI) • **MEDASTORE INFOTECA** V.Saronnese 16 LEGNANO (MI) • **TUTTOSOFTWARE** V. Monti 5 MELEGNANO (MI) • **BIT 84** V. Italia 4 MONZA (MI) • **PC DUE** V. Borgazzi 30e MONZA (MI) • **SERDATA** SS Sempione 22 NERVIANO (MI) • **IL CURSORE** P.zza Martiri Libertà 2 NOVATE MILANESE (MI) • **EUROMERCATO** S.Prov.le 44 PADERNO DUGNANO (MI) • **ABACO** V.S.Carlo 131 RHO (MI) • **DIEN NAU** V. Garibaldi 99 RHO (MI) • **NEXT COMPUTER** V.Bugatti 13 RHO (MI) • **SIM INFORMATICA** V.Cavour 64 S. ANGELO LODIGIANO (MI) • **METRO PADANA** V. XXV Aprile 23 S. DONATO MILANESE (MI) • **CENTRO COMMERCIALE PIACENZA NORD** V. Emilia 100 S. ROCCO AL PORTO (MI) • **ATLANTIDE** V. Rossini 43 SEREGNO (MI) • **COSI** V.Verdi 1 SEREGNO (MI) • **GIOCACOMPUTER** V.Cadore 253 SEREGNO (MI) • **EASY SOFTWARE ITALIA** V. Gramsci 52 SESTO S. GIOVANNI (MI) • **TUTTO UFFICIO** V. Quarto 10 TREZZO S/ADDA (MI) • **HIGH FIDELITY** P.zza Volta 6 VAREDO (MI) • **KING GAME'S** P.zza Unità d'Italia 3e VIMERCATE (MI) • **PROXIMA** V.Padana Sup.292 VIMODRONE (MI) • **VIDEO ON LINE** V.XX Settembre 94 BERGAMO • **MEGABYTE 2** V. Scuri 4 BERGAMO • **TECNOGRAPH** V.Alfieri BERGAMO • **TINTORI** V. Broseta 1 BERGAMO • **MEDIA WORLD** V. Fermi CURNO (BG) • **A.L.LONGHI** V.XXV Aprile OSIO SOTTO (BG) • **BERGAMO TECNIGRAFI** SS Nazionale SERIATE (BG) • **IPER CRISTALLO** V.Brusaporto 41 SERIATE (BG) • **IDEAL UFFICIO** V.Paglia 3 TRESCORE BALNEARIO (BG) • **CONSULT AND TRADE** V.le Orlando 18 TREVIGLIO (BG) • **GHILARDI ELIOTECNICA** V.Grippa TREVIGLIO (BG) • **DIMENSIONE UFFICIO** V. Montesuello 12a BRESCIA • **MASTER** V. F.lli Ugoni 10b BRESCIA • **MEGABYTE** V.XXV Aprile 14/a BRESCIA • **METRO SEBINO** V. Noce 116 BRESCIA • **MONDADORI INFOCENTER** V.Spalto S.Marco 3/9/11 BRESCIA • **TC CENTRO** V. Malta 12 BRESCIA • **TECLA** V. IV Novembre 2 BRESCIA • **GAMMA** V.Capellini 51 DARFO (BS) • **MEGABYTE** V. Castello 1 DESENZANO DEL GARDA (BS) • **PALAZZOLO ELIOGRAFIA** V.Garibaldi PALAZZOLO S/O (BS) • **PLANET STORE** C.Comm.le Rondinelle V.Mattei 37/39 RONCADELLE (BS) • **BALLARATE** V.B.Da Siena 2d COMO • **IL COMPUTER** V.Indipendenza 88/90 COMO • **VIDEO ISLAND** V.Morazzone 13 COMO • **DIEMME** V.Giovanni XXIII CANTU' (CO) • **MEDIA WORLD** V. Lombardia CANTU' (CO) • **COSI** P.zza Marconi 3 CREMONA • **ERRE INFORMATICA** V. Milano 2g CREMONA • **MONDO COMPUTER** V. Ghisleri 35/37 CREMONA • **COMBI MARKET** V.Della Stazione 50 CREMA (CR) • **ELCOM** V.Libero Comune 15 CREMA (CR) • **CART.CATTANEO** V.Roma LECCO • **FUMAGALLI** V. Cairoli 48 LECCO • **L.&S.** V.Balicco 11 LECCO • **COMBI MARKET** V.le Dante 19 LODI • **MEGABYTE 4** V. Frattini 19 MANTOVA • **ASSITEC** V. Trieste 97 a/b PAVIA • **BRAMBINI & STEFANI** C.so C.Alberto 38 PAVIA • **LA VOCE DELLA LUNA** C.so Mazzini 1b PAVIA • **MEDIA WORLD** C. Comm.le MONTEBELLO V. Mazza 50 MONTEBELLO BATTAGLIA (PV) • **ALPHABETA** C.so Milano 13 VIGEVANO (PV) • PENATI V.le Industria 321 VIGEVANO (PV) • **MAGIC SCREEN** V. Mazzini 44a SONDRIO • **MAGIC SCREEN** V. Faboni 18 MORBEGNO (SO) • **FLOPPY** V. Morazzone 2 VARESE • **VILLA VARESE** V.Marcobi 7 VARESE • **CART.BORAGNO** V.Milano 9 BUSTO ARSIZIO (VA) • **MASTER PIX** V. Zappellini 4 BUSTO ARSIZIO (VA) • **METRO AL.IT** V.le Borri 39 CASTELLANZA (VA) • **INFORMATICA AMICA** V. Battisti 3/bis S.S. Varesina Km. 41.100 CASTIGLIONE OLONA (VA) • **LOGICAL HOUSE** V.Mazzini 3 GALLARATE (VA) • **MEDIA WORLD** V. Milano 99/103 GALLARATE (VA) • **SOFTWARE UNIVERSE** C.Comm.le Malpensa 1 V.Lario 37 GALLARATE (VA) • **VIDEOLINE** V.Carcano 12/14 SARONNO (VA) **TRIVENETO** VENEZIA • **R. CAPUTO** V. S. Marco 5193 • **TESTOLINI** V.S.Marco 1754 • **SARTORELLO** V. Duca d'Aosta 4 CEGGIA (VE) • **GUERRA COMPUTER** B.go S.Giovanni 948 CHIOGGIA (VE) • **CSS** C.Comm.le Valle Center V.Mattei 1/b MARCON (VE) • **GUERRA COMPUTER** V. Mattei 1 C. Comm.le Valle Center MARCON (VE) • **SME** V. Orsato 5 MARGHERA (VE) • **AUCHAN** V.Don Tosatto 22 MESTRE (VE) • **GUERRA COMPUTER** V. Bissuola 20 a MESTRE (VE) • **METRO VENETO** S.S. Romea MESTRE (VE) • **SME** V. Torino 101 MESTRE (VE) • **TESTOLINI** C.so del Popolo 95 MESTRE (VE) • **TREKILOWATT** V. Felisati 10 MESTRE (VE) • **SARTORELLO** V.le Venezia 8 PORTOGRUARO (VE) • **PUNTO CONTABILE** V.Vizzotto 51 S.DONA' DI PIAVE (VE) • **LIBRERIA MASSENZ** V. Matteotti 58 BELLUNO • **INFORMATICA E TELECOMUNICAZIONI** V. Belluno 45 FELTRE (BL) • **COMPUMANIA** V. Tre Venezie 32 PADOVA • **COMPUTER SHOP** V. Venezia 61 C. Comm.le Giotto PADOVA • **DATA BIT** V. Belzoni 120 PADOVA • **OTC** V.Sorio 102a PADOVA • **SARTO COMPUTER** P.zza Eremitani 17 PADOVA • **COMPUTER POINT** Borgo Padova 79 CITTADELLA (PD) • **MODELLISMO MARCHETTO** P.zza Trento 30 Este (PD) • **OTC** V. Europa 2 GALLIERA VENETA (PD) • **MUSIC SHOP** V. Euganea 14 SELVAZZANO DENTRO (PD) • **GUERRA COMPUTER** P.zza Trentin 6 TREVISO • **CARTOCONTABILE** V.S.Pio X CASTELFRANCO VENETO (TV) • **COMPUTER SHOP** V. Europa C. Comm.le I Giardini del Sole CASTELFRANCO VENETO (TV) • **CD-ROM SHOP** C. Comm.le Tiziano OLMI DI S. BIAGIO DI CALLALTA (TV) • **SME** V. Conegliano 59 SUSEGANA (TV) • **MCE ELETTRONICA** V. Pastore 60 VITTORIO VENETO (TV) • **COMPUGAMES** C.so Cavour 5a VERONA • **GUERRA COMPUTER** V.XX Settembre 48 VERONA • **MEGABYTE 3** V. XX Settembre 18 VERONA • **METRO ADIGE** V. Torricelli 17 VERONA • **POWER MEDIA** P.zza S. Tomaso 10/11VERONA • **BYTE INFORMATICA** V. Ferrarini 25 NOGARA (VR) • **CENTRUFFICIO DE FANTI** L.go S.Pertini BUSSOLENGO (VR) • **COMPUTER POINT** V. de Gasperi 98/100 BUSSOLENGO (VR) • **FERRARI GINO - BUFFETTI** V.Frattina 64 LEGNAGO (VR) • **COMPUTER DISCOUNT** V.le Montegrappa 22 • **COMPUTER SHOP** Str. Padana Superiore 60 C.Comm.le Palladio VICENZA • **CONSOLE SHOP** Gall. S. Lorenzo 11/13 VICENZA • **GUERRA COMPUTER** C.so S.Felice 152 VICENZA • **MEGABYTE 5** Contrà Mure Porta Nova 26 VICENZA • **MULTIMEDIA STORE** P.zza Biade 11a VICENZA • **OTC** V. Divis. Folgore 24 VICENZA • **OTC** V. Girardi 16 BASSANO DEL GRAPPA (VI) PERIGEO V.Battaglione Val Leogra 41 SCHIO (VI) • **TECNOCITY** V. Valposina 55 THIENE (VI) • **CSS** V. Pola 20 C. Comm.le Le Piramidi TORRI DI QUARTESOLO (VI) • **MUSIC TARGET** V.Pola 20 C.Comm.le Le Piramidi TORRI DI QUARTESOLO (VI) • **SYNERGY** V.le Trento 150/152 VALDAGNO (VI) **TRENTO** • **CART.CORONA** V.Del Suffragio • **COMPUTER DISCOUNT** L.go N.Sauro 6 • **CRONST** V.Galilei 25 • **FANTASY** V. Grazioli 64 • **MR. PEARSON** V. Solteri 39/7 • **SOFTWARE E MULTIMEDIALE** Gall.V.lo del Vo 28 • **MUSIC CENTER** V. Bolzano 39 GARDOLO (TN) • **AL RISPARMIO** c/o Rovercenter ROVERETO (TN) • **SELDATI** V. Maioliche 53 ROVERETO (TN) • **AMMON TECNO IN** P.zza Municipio 1 BOLZANO • **ATHESIA PAPIER** V.Goethe 5 BOLZANO • **COMPUTER DISCOUNT** V.Garibaldi 42 BOLZANO • **COMPUTER POINT** V. Rovigo 22/c BOLZANO • **METRO DOLOMITI** V.Volta 8 BOLZANO • **MONDO MULTIMEDIALE** V. Druso 14 BOLZANO • **ATHESIA BUCH** V. Torre Bianca 1 BRESSANONE (BZ) • V.Centrale 60 BRUNICO (BZ) - V.Portici Maggiori 186 MERANO (BZ) • **ONLY CD-ROM** V. Carducci 11 Merano (BZ) **TRIESTE** • **CENTRO TRIESTINO INFORMATICA** V. Pascoli 4 • **GUERRA COMPUTER** V. Fonderia 5a • **MURRISOFT** V. Torrebianca 26 • **VIDEOLAND GAMES** V.Rismondo 4 • **EL COM SHOP** V.le S. Marco 7 MONFALCONE (GO) • **COMPUTER POINT** V.Bertossi 17 PORDENONE • **LINEA CONTABILE** PORDENONE • **SME** V. Udine 28 ZOPPOLA (PN) • **GAME MASTER** V. Aquileia 15/a UDINE • **EUROJAPAN** V. Planis 31 UDINE • **MICHIELI** V.le Ungheria 60 - C.Comm.le Friuli UDINE • **MOFERT 5** V. Leopardi 24 UDINE • **CSS** C.Comm.le Città Fiera V.Cotonificio 22 TORREANO DI MARTIGNACCO (UD) • **TERMINAL SYSTEM SHOP** C. Comm.le Alpe Adria CASACCO (UD) - C.Comm.le Città Fiera V. Cotonificio 22 TORREANO DI MARTIGNACCO (UD) EUROMERCATO V.Nazionale 127 TAVAGNACCO (UD) **EMILIA ROMAGNA** **BOLOGNA** • **AVALON** V.Petroni 6 • **BORSARI** V.Della Liberazione 1 • **BRAIN PUMP** V. Timavo 7b • **CARTOLERIA STERLINO** V. Murri 73/75- V. Indipendenza 66 - V. Lombardi 43 - V. S. Stefano 30/2 • **COMPUTER DISCOUNT** V. Bovi Campeggi 1c/d/e - P.zza XX Settembre 5 • **COMPUTER ONE** V. Vela 12/II • **COMPUTER UNION** V.De Carracci 6 • **F.LLI BIAGINI** V.Oberdan 19 • **MONDADORI INFORMATICA** Gall.Falcone Borsellino 24ab • **NETWORK 27** V. Galliera 34 • **SISTEMI APERTI** V.Irnerio 10 • **CSS** C.Comm.le Shopville Gran Reno V.M.Monroe 2 CASALECCHIO DI RENO (BO) • **GUERRA COMPUTER** V. Scarlatti 2 CASALECCHIO DI RENO (BO) • **NON SOLO SOFTWARE** V. Porrettana 382/4 CASALECCHIO DI RENO (BO) • **VILLE 93 EUROMERCATO** Shopville Gran Reno V. M.Monroe 2/9 CASALECCHIO DI RENO (BO) • **METRO EMILIA** V. Salicete 1 CASTELMAGGIORE (BO) • **CITTA' COMPUTER** V.le Carducci 37 IMOLA (BO) • **PC POWER** P.zza Codronchi 1/a IMOLA (BO) • **VIRTUAL SHOP** V.le A.Costa 8/a IMOLA (BO) • **BORSARI** V.Emilia Levante 259 S.LAZZARO DI SAVENA (BO) • **NON SOLO SOFTWARE** V. E.Levante 124 S. LAZZARO DI SAVENA (BO) • **YPSILON** V. Brodolini 9c S. PIETRO IN CASALE (BO) • **IN-SAT** V.Garibaldi 16 SASSO MARCONI (BO) • **IL RISVEGLIO** V.Toscanini 179 VILLANOVA (BO) • **COMPUTER DISCOUNT** V. Bologna 53 FERRARA • **GIO-PLASTICK** V.S.Romano 90 FERRARA • **IPERCOOP** Il Castello V. Negri 7 FERRARA • SOFT GALLERY V. Mortara 60b FERRARA • AVALON V.Pedriali 21 FORLI' • **COMPUTER VIDEO CENTER** V. Campo di Marte 122 FORLI' • **INFOCENTER** V.Gramsci 146/b FORLI' • **MARCO POLO** V.le Roma 171 FORLI' • **NERI** P.zza Saffi 40 FORLI' • **PUNTO GAMES** P.le Vittoria 13 FORLI' • **HANGAR T1** V.le Marconi 355 CESENA (FO) • **HANGAR T2** V. Savio 252 CESENA (FO) • **PUNTO COMPUTER** P.zza Comandini 2/b CESENATICO (FO) • **MEDIA WORLD** P.le Colombo 3 SAVIGNANO S/R (FO) • **VISERBA COMPUTER SERVICE** V.Dati 99/b VISERBA (FO) • **COMPUTER DISCOUNT** V.Emilia Ovest 234 MODENA • **GAME OVER** V.Bonacini 154 MODENA • **HOBBY COMPUTER** C.so Canalgrande 14/b MODENA • **IPERCOOP** C. Comm. I Portali V. dello Sport 50 MODENA • **IPERNORDEST IL PIANETA** Str.Morane 500 MODENA • **NOVIMPRESA** P.zza Cittadella 30 MODENA • **ORSA MAGGIORE** P.zza Matteotti 20 - C.Comm.le I Portali V.le dello Sport 50/22 MODENA • **VOBIS** P.zza Garibaldi 14 CARPI (MO) • **DOM INFORMATICA** V. Circondaria Sud 109f CASTELFRANCO EMILIA (MO) • **TECNOBIT** V. Magellano 58 MARANELLO (MO) • **MARTINELLI** V.le Circonvallazione Nord Est 98 SASSUOLO (MO) • **WORLD GAMES** V.Cavallotti 130/9 SASSUOLO (MO) • **BLUE** C.Comm.le Centro Torri V. S. Leonardo 69a int.42 PARMA • **CART.D.BOZZINI** V.Della Repubblica 5 - V.le Fratti 26 PARMA • **CART.MODERNA** V.Imbriani 46c PARMA • **CART.UGO MARGINI** V.Mazzini 33 PARMA • **CD-ROM MULTIMEDIA** Str. N.Bixio 135 A/B PARMA • **COMPUTER DISCOUNT** V. Trento 1d PARMA • **METRO** V.Mantova PARMA • ZANICHELLI V. Casa 6 PARMA • **CD ONE** V.Pertini 45 COLLECCHIO (PR) • **2L COMPUTERS** V. Stradone Fornese 2/u PIACENZA • **ELECTRONIC FUN** C.so V. Emanuele 142 PIACENZA • **COMPUTER HOUSE** V.Trieste 134 RAVENNA • EXPERT V.Grandi 80 RAVENNA • **PC SERVICE** V. Alberoni 32 RAVENNA • **SYSTEMA** V.Bassano del Grappa 34 RAVENNA • **ZUCCHERELLI** V. Cavour 74 RAVENNA • **ELECTRON INFORMATICA** V.F.lli Cortesi 19 LUGO (RA) • **ACTIVA** V. Bligny 22c REGGIO EMILIA • **COMPUTERLINE** V. S.Rocco 10c - V. Kennedy 15t REGGIO EMILIA • **COMPUTER DISCOUNT** V. E.Ospizio 52ab REGGIO EMILIA • **INSERT COIN** V.Emilia S.Stefano 17/a REGGIO EMILIA • **IPERCOOP** C. Comm.le ARIOSTO V.le Morandi REGGIO EMILIA • **VIDEO HOUSE** V.le Olimpia 14a REGGIO EMILIA • **NUOVI SISTEMI** V. Roma 21a S. ILARIO D'ENZA (RE) • **SANMARINO INFORMATICA** V. 3 Settembre 113 DOGANA (RSM) • **ELECTRONICS** V. G. da Carpi 209 FIORINA SERRAVALLE (RSM) • **COMPUTER HOUSE** V.le Tripoli 193/d RIMINI • **GAME OVER** V.Bella di Rimini 8 • **ZERO UNO** V.le Rimembranze 55 BELLARIVA (RN) **LIGURIA** GENOVA • **ABM** COMPUTER P.zza de Ferrari 2r • **ALBATROS COMPUTERS** V. Cesarea 103r • **CD-MANIA** V. Brigata Liguria 63r int.3 • **COMPUTER DISCOUNT** V.le Brigata Bisagno 27/r • **FOTO MAURO** V. Canepari 183 r • **GAMEMANIA** V. Malta 25/r • **HOME DIGIT** C. Comm.le BISAGNO P.zzale Bligny 14 • **IL CENTRO CONTABILE** V. Brigata Liguria 45r • **NUOVA INPUT** V. Lungomare di Pegli 47r • **PAGLIALUNGA** Vico Liceti 6 • **RAINBOW COMPUTING** V.R.Gestro 10a • **SYSTHEMA** V. Assarotti, 56r • **VIDEO PARK** V. Carducci 5/7 r • **KING ARTHUR** 144/146-R BOLZANETO (GE) • **METRO LIGURIA** V. Romairone 4n BOLZANETO (GE) • **FEDERIGHI FUTURAMA** V.G.Suardi 46 BUSALLA (GE) • **BIT SHOP** V. Piacenza 352 CHIAVARI (GE) • **OLISISTEL** V.M.Liberazione 113 CHIAVARI (GE) • **ALU SERVICE** V.G.Don Verità 16R GENOVA VOLTRI • **COMPUTER UNION** V. Storace 4/6 r SAMPIERDARENA (GE) • **MICRODATA SHOP** V. Manzoni 45 SANREMO (IM) • **CENTRO HI-FI VIDEO** V. Repubblica 38 SANREMO (IM) • **OGGERO LILIANA** Centro Servizi Buffetti V. Cornice 5 ARMA di TAGGIA (IM) • **COMPUTER DISCOUNT** V.le S.Bartolomeo 75 LA SPEZIA • **SOFTMANIA** P.zza Caduti della Libertà 25 LA SPEZIA • **C.D. HARDWARE** P.zza Garibaldi 14 LA SPEZIA • **A. COMPUTERS** V. Emiliana 31/b SARZANA (SP) • **OFFICE LINE** V.Emiliana Variante Aurelia SARZANA (SP) • **BLASTER** Vico dei Crema 13/r SAVONA • **COMPUTER DISCOUNT** V. XX Settembre 25r SAVONA • **DIGITAL LABS** P.zza della Libertà 25/27r SAVONA • **HOME DIGIT** C.Comm.le Il Gabbiano C.so Ricci 211/r SAVONA • **CELESIA ENZA** V. Garibaldi 144/146 LOANO (SV) • **DF 24** C.so Europa 6 b/c LOANO (SV) **TOSCANA** **FIRENZE** • **ASSO ELETTRONICA** V. Filarete 10 • **AZIMUTH** V. Peretola 76r • **CALAMAI** V. Cimatori 17r • **CART.MUGNAI** V.Sangallo 105r • **CHECK POINT** V.le Fanti 1d/r • **COMPUTER DISCOUNT** V.le Matteotti 9r • **COSI** V.le Strozzi 22a • **HOBBYTRONICS** V. Corridoni 15a • **HYPERMEDIA** V.Maso di Banco 26 • **Lib. MARZOCCO** V. de' Martelli 6 • **MARZOCCHINO** V. Martelli 4 • **MICROLINK SHOP** V. Sbrilli 4/6 • **MILLENIUM** V. Ripoli 2r • **NEW COMPUTER SERVICE** V. degli Alfani 2r • **PUNTO SOFT** V. Torcicoda 1r • **PUNTO SOFT 2** V. Aretina 167b/r • **PUNTO SOFT 3** V.le Guidoni 77 b • **REAL TV** V. di Novoli 127a • **TELEINFORMATICA TOSCANA** V. Bronzino 36 • **NETWORK SHOP** V. Puccini 225 CALENZANO (FI) • **BELLANTI** L.go Palestrino 317 CASELLINA SCANDICCI (FI) • **DEDO SHOP** V. Poli 11 SCANDICCI (FI) • **PUNTO SOFT 4** V. Alfieri 10 SCANDICCI (FI) • **P.B.S.** V. P. Neruda 11 CERTALDO (FI) • **DEDO SHOP** V. Panati 28 B.GO S. LORENZO (FI) • **SAVVAS S/W** V. IV novembre EMPOLI (FI) • **WAR GAMES** V. Sanzio 126a EMPOLI (FI) • **METRO TOSCANA** V. del Cantone 4 Osmannoro SESTO FIORENTINO (FI) • **BOBINI** V. Alberti 1h AREZZO • **COMPUTER DISCOUNT** V. M. Perugino 58 AREZZO • **INFOTEC** V. XV Aprile 2 AREZZO • **MECCANOGRAFICA INTERRAREDO** V.le Michelangelo 104 AREZZO • **MULTIDEIT** P.zza Risorgimento AREZZO • **PROXIMEDIA** L.go 1° Maggio 24 AREZZO • **HOTBIT** V.I. Del Lungo 21 MONTEVARCHI (AR) • **INFOTEC** C.so Italia 81 S.G. VALDARNO (AR) • **INFOTEC** V. Prucino 2 S. Sepolcro (AR) • **COMPUTER SERVICE** V. dell'Unione 7-V. Borghi 2a GROSSETO • **MICHELONI** V. C. Colombo 14c FOLLONICA (GR) • **COMPUTER SERVICE** V.Pea 21 ORBETELLO (GR) • **ETA BETA** V. S.Francesco 30 LIVORNO • **FUTURA 2** V.Cambini 19 LIVORNO • **PIXEL MULTIMEDIA** V. Adua 4 LIVORNO • **POWERBIT** C.so Amedeo 203 LIVORNO • **COMPUTER CITY** C.so Italia 163 PIOMBINO (LI) • **ETA BETA** P.zza Costituzione 68 PIOMBINO (LI) • **MULTIMEDIA** C.so Matteotti 48 CECINA (LI) • **CIPOLLA** V. Veneto 56 LUCCA • **COMPUTER DISCOUNT** V.le Regina Margherita 167 LUCCA • **IL COMPUTER** V. Colombo 216 LIDO CAMAIORE (LU) • **COMPUTER DISCOUNT** V. Garibaldi 78 VIAREGGIO (LU) • **GENIUS COMPUTER** V. Coppino 113 VIAREGGIO (LU) • **IL COMPUTER** V.le C. Colombo 216 VIAREGGIO (LU) • **VIDEO 2000** V. Bixio 26b VIAREGGIO (LU) • **FLOATING POINT** Gall. Da Vinci 32 MASSA • **LOGICA** V. Sforza 17 AVENZA (MS) • **MULTIMEDIA & VIDEO** V. Manzoni 2/d CARRARA (MS) • **COMPUTER HOUSE** V. Vespucci 60 PISA • **MEDIA WORLD** V. Matteucci PISA • **MONDADORI INFORMATICA** V.le Gramsci 21/23 PISA • **METRO ARNO** V. Fagiana Sud OSPEDALETTO (PI) • **ELECTRONIC DREAMS** V. Dante 77 PONTEDERA (PI) • **COMPUTER DISCOUNT** V. Martiri della Libertà 25 PONTEDERA (PI) • **VIDEOCLUB** V. A. Diaz 305 PONTE a EGOLA (PI) • **COMPUTERMANIA** V.le Adua 183b PISTOIA • **ELECTRONIC SHOP** V.della Madonna 49 PISTOIA • **NUOVA EGON** V.E.Fermi 84b PISTOIA • **CONSULT POINT** V. Empolese 36 MONSUMMANO (PT) • **SYSTEM & SOFTWARE** V. de Gasperi 2a QUARRATA (PT) • **ZANNI & C.** C.so Roma 45 MONTECATINI (PT) • **GIOCOMANIA** V.L.Andreotti 11 PESCIA (PT) • **BIANCHINI** V. Ferrucci 154 PRATO • **COMPUTER & CO** V. B.S.Martino 3b PRATO • **COMPUTER DREAM** V. F. Strozzi 89/b PRATO • **LIBRERIA CASTELLO** V.le Piave 2 PRATO • **MASTER ELETTRONICA** V.Valentini 96/c PRATO • **PUNTO SOFT 7** V. Cavallotti 26 PRATO • **RED POINT** V. Zarini 184- V. Valentini 46 PRATO • **SISTEMI INFORMATICI** V. Protche 11b PRATO • **SAN PAOLO VIDEO** V.Montalese 683 MONTEMURLO (PO) • **OFFICE POINT** V. Sottombrone 12 POGGIO A CAIANO (PO) • **BRAIN** V.Massetana 54 SIENA • **BROGI** V.Camollia 20 SIENA • **LO STRILLONE** V. Fiorentina 107 SIENA • **PRO QUALITY SERVICE** V.Vallerozzi 36 SIENA • **PUNTO SOFT 6** V.Duprè 12 SIENA • **MECCANOGRAFICA INTERARREDO** V.F.Filzi 15 CHIUSI SCALO (SI) • **TRUST** V.delle Lettere 46 MONTEPULCIANO (SI) • **PUNTO SOFT 5** V. del Commercio 29 POGGIBONSI (SI) • **TOP LASER SHOP** L.go Usilia 25 POGGIBONSI (SI) **UMBRIA** PERUGIA • **BIG BANG VIDEOGAMES** v. Marconi 45 • **COMPUTER DISCOUNT** V. Silia 11 • **ETA BETA COMPUTERS** V. Pallotta 2b • **INFOTEC** V. C. Marte 24 • **IT'S LOGIC** V. Cacciatori dell'Alpi 12 • **LA FONTANA** V. Pallotta • **MIGLIORATI** V. San Ercolano 3 • **MTE** V. XX Settembre 76 • **FASO INF.CA** V. di Vittorio 12 ELLERA (PG) • **SERILUPINI** V. Vietnam 8 BASTIA UMBRA (PG) • **INFOTEC** V. Puccini 66 PONTEFELICINO (PG) • **FASO INF.CA** V. Ferrer 23 CITTA' di CASTELLO (PG) • **WARE** V. Cairoli 1 CITTA' di CASTELLO (PG) • **SELD UMBRIA** V. Firenze 30 FERRO DI CAVALLO (PG) • **CIEM MINUTI** FERRIERA TORGIANO (PG) • **WORKS TEAM** V.Dei Giardini 4 GUALDO TADINO (PG) • **INFOSERVICE** V.L.Da Vinci 73 GUBBIO (PG) • **TOSCANI** V. Mezzopiano 25 GUBBIO (PG) • **ETA BETA** P.zza S. Domenico 10a S.N. FOLIGNO (PG) • **SINTHESYS** V. Adriatica 111 PONTE S. GIOVANNI (PG) • **ALL COMPUTER** V. Cacciatori dell Alpi 25a SPOLETO (PG) • **ETABETA** V. Filosofi 79 SPOLETO (PG) • **INFORMATICA 95** V. Garibaldi 62 UMBERTIDE (PG) • **COMPUTER DISCOUNT** P.ta S.Angelo 18 TERNI • **RARO POINT** V. P. S. Angelo 23a TERNI • **UGLY KID** Gall. C.so 19 TERNI • **WIZ POINT** V.Galleria Nuova 1 TERNI • **GIOCATTOLANDIA** C.so Cavour 281 ORVIETO (TR) • **SERIN** Loggia Mercanti 14 ORVIETO (TR) **LAZIO** ROMA • **ADDOGRAFICA** V.Lungo Tevere Inventori 28 • **BOOK & BYTE** V.le della Civiltà del lavoro 120 • **CARTOTECNICA ROMANA** V.Frattina 124 • **COMPUTEL** V. Rolli 33 • **COMPUTER DISCOUNT** V. Anastasio II 338 - V. Merulana 245 - V.le M.F. Nobiliore 16/22 - V.le Ippocrate 61 - V. Tripoli 1- V. Prenestina 250/1 - V. C. Colombo 219 • **COMPUTER UNION** V. Casoria 20 • **DATA RADIO** V.Barbaresco 1G • **DR.SOFT & MR. HARD** V. Amatrice 24 • **EURO 2000** V. degli Ubaldi 21 • **EUROSTYLO** V.Collatina 251 • **F.B. COMPUTERS** P.zza Mancini 3a • **F.U.S.A.** V.P.ta Angelica 65 • **GAME 94** V. del Clementino 95-95a • **GEMAR** V. Cavalleggeri 65 • **GIOCO FOLLIA** V. Parma 5L • **IL VILLAGGIO MULTIMEDIALE** V.Germanico 31 • **L'ARCOBALENO** V. Cassia 6c • **LA CHIOCCIA GIOCATTOLI** V.le Marconi 277 • **LYSTON** V. Gregorio VII 428 • **L'UFFICIO MODERNO** P.le Clodio 62 • **M. ELECTRONIC** C.Comm.le I Granai • **METROIMPORT NEW** V. Anastasio II 438/440 • **METRO AURELIA** G.R.A. 33 Pescaccio/V. di Brava • **MICROCENTER** V. Grande Muraglia 62-64 - Centro Comm. La Romanina • **MICROLINK** V.le Tirreno 207-V. Etruria 71 • **MONDADORI INFORMATICA CENTER** V.Appia Nuova 130 • **MULTIMEDIA STUDIO** V.le Somalia 219 • **MULTIMEDIAL CD-ROM CENTER** V. Valerio 22 • **ODIS** P.zza Ponte Lungo 31 • **PASSWORD** V.le delle Province 87 • **P.C.C. COMPUTER HOUSE** V. Casilina 283d • **PER GIOCO** V.Scipioni 109/111 • **PORCHEDDU** V. Bisagno 38-40 • **PULSAR** V. Magna Grecia 71 • **SPAZIO PC** V. Chopin 27 • **STARCOM ITALIA** V. R. Zampieri 50 • **TAKE AWAY** V. Tripolitania 164 • **TELEFONIA CARAVAGGIO** V.le Del Caravaggio 119/21 • **TUTTO PER L'UFFICIO** V. Spalato 1/9 • **VIDEO SUONO** P.le Lodi 17 • **WAR GAMES** V. Aurelia 558 • **ACILIA COMPUTER** V. R. Boldini 14h ACILIA • **GEDY** V. Bengasi 20 ANZIO (RM) • **METRO LATINA** V. Laurentina Km. 9 CECHIGNOLETTA (RM) • **DS INFORMATIKA** V. le G. Baccelli 80 CIVITAVECCHIA (RM) • **L'ANGOLO DEL COMPUTER** V. Case Nuove CIVITAVECCHIA (RM) • **COMPULAND** V. delle Ombrine 35 FIUMICINO (RM) • **2EMME COMPUTERS** V. R.Margherita 21a LADISPOLI (RM) • **COMPUTER SHOP** V. Kennedy 100 MONTE ROTONDO (RM) • **G.P.L SOFT** V. Columella 15 e-f-g POMEZIA (RM) • **METRO INCO** G.R.A. Km.36300 Loc. La Rustica TOR SAPIENZA (RM) • **MICROCENTER** V.Dei Velieri 27 OSTIA LIDO • **M.M. SOFTWARE** V. Olivieri 59b OSTIA LIDO (RM) • **COMPUTERLINE** V. Maroncelli 2 S. MARIA DELLE MOLE (RM) • **KEY BIT ELETTRONICA** V. Cialdini 8 LATINA • **TOP COMPUTERS** C. Comm.le Morbella LATINA • **SERGIACOMI** V.Oberdan 13 LATINA • **CART & BIT** V.Chiesuola 1 BORGO PIAVE (LT) • **COMPUTER SHOP** C. Comm.le Emmezeta RIETI **MARCHE** ANCONA • **ALBATROS SISTEMI** V.Barilatti 33 • **COMPUTER UNION** V.De Gasperi 22 • **ELAN COMPUTER SHOP** V.Torresi 37 • **FLAMINI UFFICIO** V.le delle Industrie 19 • **PELLEGRINI** S.S.Adriatica 16 Zona P.I.P. BARACCOLA (AN) • **TECNOWAVE** V. Leopardi 12 FALCONARA (AN) • **ESAR** V.Musone 116 LORETO (AN) • **PELLEGRINI** C. Comm.le Il Molino V. G.Bruno SENIGALLIA (AN) • **COMPUTERMANIA VOBIS** V.Napoli 137 ASCOLI PICENO • **COMPUTER POINT** V. Mari 53 ASCOLI PICENO • **COMPUTECH** Contr. Mossa 45 FERMO (AP) • **MULTIMEDIAMANIA** P.zza del Popolo 22 FERMO (AP) • **PEGASO INFORMATICA** V.S.Petronilla 78/79 FERMO (AP) • **TRIOZON INFORM.CA** V. Buozzi 16 PORTO S. GIORGIO (AP) • **COMPUTERMANIA** V. Trento 94 S.B.DEL TRONTO (AP) • **VIRTUAL** V.XX Settembre 68 S.BENEDETTO DEL TRONTO (AP) • **BEST COMPUTER** V.Roma 20a MACERATA • **EFFE TRE** P.zza Garibaldi 12 MACERATA • **T.&T.** V.G.Pascoli 3/5 CASTELRAIMONDO (MC) • **BEST COMPUTER VOBIS** C.so Garibaldi 220 CIVITANOVA MARCHE (MC) • **CENTRO UFFICIO** V. Martiri della Libertà 4 MATELICA (MC) • **E.V.A.** V.G.Leopardi 2 S.SEVERINO MARCHE (MC) • **COMPUTER DISCOUNT** V.Giolitti 33 PESARO • **MEDIA SHOP** V.Lanza 42 PESARO • **PERSONAL COMPUTER** V. Ponchielli 2 PESARO **ABRUZZO/MOLISE** L'AQUILA • **INFOMEDIA** V.le Croce Rossa 237 • **VIDEOCOMP**. V.Trieste 18/20 AVEZZANO (AQ) • **P.D.A. COMMERCIALE** V.L.Camarra 80/82 CHIETI • **GIOCART** V.M.Bianco LANCIANO (CH) • **L.P.COMPUTERS** V.Monte Maiella 57 LANCIANO (CH) • **COMPUTER DISCOUNT** V.le Marconi 130 PESCARA • **COMPUTER MARKET** V. Trieste 79 PESCARA • **COSMOS 3000** V. Mazzini 38 PESCARA • **IL PIANETA DEL COMPUTER** V.Bardet 69 PESCARA • **INFOLAND** V. Pepe 89 PESCARA • **MEDIA WORLD** C.da S.Martino CITTÀ' S.ANGELO (PE) • **MONDO UFFICIO** C.so Umberto I MONTESILVANO (PE) • **VOBIS MICROCOMPUTER** V.Badia 15 TERAMO • **CANTORO EMIDIO** V.Nazionale Adriatica 165 ROSETO DEGLI ABRUZZI (TE) • **LOGIN VOBIS** V.Roma 407 SILVI MARINA (TE) CAMPOBASSO • **COMPUTER HOUSE** V.Garibaldi 115a • **ECOM SYSTEM** V. Albino 11/13 • **VOBIS** V.Mazzini 111d **CAMPANIA** NAPOLI • **AMODIO** V.Portalba 25 • **BRAVO** PC V. S. Carlo 14 • **CART.LATTES** C.so Umberto I 16 • **COMPUTER DISCOUNT** V. Tosti 28/30 • **COMPUTER DISCOUNT 2** V.Colombo 60 • **GIOCO E STRATEGIA** Salita Arenella 22d • **CD WORLD** V.le Augusto 138 • **KNOW HOW** V. Giordano 51 • **LA CAMERA OSCURA** V. Castellino 22 • **PERSONAL E MULTIMEDIA** V.le Kennedy 357 • **SOFTLAND** V.C.Carelli 35 • **TOP MEDIA SERVICE** V.Miroballo al Pendino • **VIRTUALITY** V.Duomo 150 • **VOBIS** V. Medina 67 • **EUROMERCATO CAMPANIA** Circonval. Esterna CASORIA (NA) • **DATASYS** V.Roma 104 CASTELLAMARE DI STABIA (NA) • **VOBIS** V.le Europa 32 CASTELLAMARE DI STABIA (NA) • **DE GREGORIO & RUSSO** C.so Italia 159 PIANO DI SORRENTO (NA) • **INFORMATICA ESSE** V. Libertà 258 PORTICI (NA) • **TORTORA UFFICIO** V.Aielli 96 S.GIUSEPPE VESUVIANO (NA) • **DAFNE SISTEMI** C.so Umberto I, 311 TORRE ANNUNZIATA (NA) • **COMPUTERLANDIA** V. Nicotera 58 VICO EQUENSE (NA) • **LANZETTA GIOCATTOLI** V. Carducci 45 AVELLINO • VOBIS V.Pironti 73 AVELLINO • **COMPUTER & ...** V.N. Calandra 21/25 BENEVENTO • **VIRTUALMANIA** V.Cupa Ponticelli BENEVENTO • **NEW MEDIA** V. de Gasperi 42/44 CASERTA • **OLIVA ANDREA -BUFFETTI** V.Diaz 52 AVERSA (CE) • **VOBIS** V.Recalone 8/10 CASAGIOVE (CE) • **COMPUTER DISCOUNT** V.S. Nobilio 53/5 SALERNO • **MANZO CARTEX** V.Dei Principati 33 SALERNO • **NEW COMPUTER MARKET** C.so Garibaldi 65 SALERNO • **SUPER UNION** V.C.T.Testa SALERNO • **VIRTUAL DREAM** V.Cavaliero 64 SALERNO • **VOBIS** V.M.Schipa SALERNO • **ELECTRONIC SYSTEM** V.Del Centenario 115 BATTIPAGLIA (SA) • **ZEUS TECHNOLOGY** V. Tramontano 13 PAGANI (SA) • **COMPUTER SERVICE** V. L. da Vinci 91/93 SCAFATI (SA) **PUGLIA** BARI • **COMPUTER DISCOUNT** V. Capruzzi 128 • **COMPUTER CLUB** V. Re David 199/b • **LEVANTE COMPUTER** V. de Giosa 73 • **METRO LEVANTE** V. la Ratella Zona Ind. • **NEW DELCOM** V.le Einaudi 14/14a • **PIXEL** V.le Papa Giovanni XXIII 121/125 • **REGNO DEI BIMBI** V.le Einaudi 17 • **WILLIAM'S COMPUTER CENTER** V.le Unita' D'Italia 74 • **COMPUTER SHOP** V. De Nittis 63 BARLETTA (BA) • **AUCHAN ITALIA** V. Noicattaro 2 cs CASAMASSIMA (BA) • **B.I.T. COMPUTER & GAMES** V.P.M.Accolti Gil 13 CONVERSANO (BA) • **FIRECOMM** V.G.Marconi 161 GIOVINAZZO (BA) • **AMORE & COMPUTER** V. Laterza 28 PUTIGNANO (BA) • **INFOPROGRAM** V. Isonzo 4 BRINDISI • **LINEA UFFICIO** V. Mazzarella 31/33 LECCE • **COMPUTER DISCOUNT** V.Braccio Martello 26 LECCE • **MOVIE** V.S.Caterina Novella 30 GELATINA (LE) • **COMPUTER DISCOUNT** V.le Virgilio 57c TARANTO • **PROGETTI INFORMATICI** V.le Magna Grecia 108b TARANTO **BASILICATA/CALABRIA** POTENZA • **INFO MEDIA** V.C.Battisti 35 Pal. Loffredo CATANZARO • **COMPUTER DISCOUNT** V.Pugliese 18 • **ALFABYTE** V.L.Da Vinci 67 LAMEZIA TERME (CZ) • **COMPUTER DISCOUNT** V. Rodotà 15 COSENZA • **SIRANGELO** V. Alimena 27 COSENZA • **COMPUTERMANIA** P.zza Mercato 43 PAOLA (CS) • **CONSOLE POINT** V. Verdi - Pal. Gemelli RENDE (CS) • **VOBIS** V.Verdi - Pal.Gemelli RENDE (CS) • **COMPUTER DISCOUNT** V. V. Veneto 35 REGGIO CALABRIA • **DATACOM** V.S.Francesco da Paola REGGIO CALABRIA • **FORUM MULTIMEDIALE** V.Veneto 79 REGGIO CALABRIA • **MEDIALAND** C.so V.Emanuele II REGGIO CALABRIA • **SOUTH WASHINGTON COMPUTER** V. Bixio 32a REGGIO CALABRIA • **AGOSTINO ROMEO** V.S.S.18 191/195 GIOIA TAURO (RC) • **COMPUTER SHOP** V.le Matteotti 60 LOCRI (RC) • **PERGIOCO LINE** V.Garibaldi 81 VILLA S.GIOVANNI (RC) • **CP ELECTRONIC & CORPORATION** II Traversa V.M.Nicoletta 70 CROTONE **SICILIA** PALERMO • **ABACUS** V.Delle Magnolie 19 • **CHP** V.Mondini 3 • **COMPUTER DISCOUNT** V. Ausonia 114 • **DOCTOR ROM & MISTER GAME** V.L.Ariosto 3 - V.Messina 1 • **GLOBAL GAME** Villa Grazia 134 • **HOME COMPUTER** V.le Alpi 50c/d/e • **MONDADORI** V.Messina 38 • **MULTIMEDIA CENTER** V. Libertà 95a • **NUOVE STRUTTURE** V.le Reg.Siciliana 4661 • **PAVAN** V.Veronese 42 • **QUALITY INFORMATICA** V. Campolo 39 • **TELEMA** V.Maltese 94 - V.Principe di Paternò 95 • **HARD E SOFT** V.Einaudi 5 TERMINI IMERESE (PA) • **COMPUTER SOFTWARE DESIGN** V.Kennedy 39 CALTANISSETTA • **TOP SYSTEM** V.Empedocle 70 SAN CATALDO (CL) • **AZETA** V. Canfora 140 CATANIA • **C.D.M.P.** V.Amantea 53 CATANIA • **COMPUTER DISCOUNT** V.le Africa 120 CATANIA • **PRISMA COMPUTERS** V.Canfora 122/124 CATANIA • **QUALITY INFORMATICA** C.so Martiri della Libertà 192 CATANIA • **C.H.S.F.** C.so Savoia 187 ACIREALE (CT) • **DIGILAB** V. Catania 4 GIARRE (CT) • **KERNEL** V.Adige 8 S.GREGORIO (CT) • **LO PRESTI INFORMATICA** V. Falautano 3/7 ENNA • **COMPUTER DISCOUNT** V.La Farina 53 MESSINA • **TEMPO REALE** V.Del Vespro 71 MESSINA • **SP INFORMATICA** V.Pitagora 49/c BARCELLONA (ME) • **HOME COMPUTER** V. S.Anna 128 RAGUSA • **VESAV** V. S. Giuliano 111/a MODICA (RG) • **G.G.M. SERVICE** V.Epicarmo 19 SIRACUSA • **CARUSO** V.Marsala 129 TRAPANI • **L'EDICOLA** V. Fardella 8 TRAPANI **SARDEGNA** CAGLIARI **COMPUTER DISCOUNT** V.le Marconi 222 • **INCAS** V.le Regina Elena 9 • **MEDIA LINE** V. Dante 72/c • **VOBIS-G.M.C.** V. Romagna 7 • **OLISARDA** V.le S. Avendrace 236 • **COMPUTER DISCOUNT** V.Duca Abruzzi 48 SASSARI • **VIDEO GAMES** V. Dei Mille 17 - c/o Centro Commerciale Citta Mercato SASSARI.

in esclusiva solo dai rivenditori autorizzati C.T.O.

DIVENTA AUTORE DI VIDEOGIOCHI

RAUL ESTEBAN ESTIARTE DE LA FRONTERA

Filename:
C:\JACOPO\DOC\SOGNI\sogno078.DOC
Date: 28 Ottobre 1998.
L'ho sognato ancora.
Non so più come esprimere il forte disagio che provo ogni volta che lo "incontro", non so nemmeno se valga la pena pensarci o meno... non so cosa fare, se parlarne e se sì con chi... semplicemente NON SO.
Non è la prima volta che mi capita, non sarà nemmeno l'ultima.
Il problema è che quello che mi dice, in qualche modo accade! Non so come questo possa essere possibile... in fondo, ciò di cui mi ha parlato fino ad oggi, non mi ha mai riguardato più di tanto.
Sono passate molte notti dalla prima volta che l'ho "incontrato"... comincia a diventare una consuetudine che mi spacca il sangue...

Sto aspettando.
Sì, ora sono più che mai convinto di avere un ben preciso compito.
Aspettare non significa scegliere. Significa subire, accettare una situazione che non si è cercata.
Io non ho scelto di fare da tramite ad un pazzo che, non so nemmeno bene come e perché, ha deciso di raccontarmi la sua storia.
Io non centro un cazzo con i suoi problemi.
Lui però ha deciso di investirmi. Lui ha DECISO. Io sono solo stato scelto.
Forse non è stato nemmeno un caso. La vita, quella mia, personale, con cui mi scontro tutti i giorni, ha sempre preteso che io venissi coinvolto in situazioni di cui non facevo parte.
PROBLEMI. Sulla mia schiena sono sempre stati caricati pesi non miei.
Ed io, che non sono un bastardo ma sicuramente sono un co....ne, non vi ho mai voltato le spalle.
ECCO PERCHÉ ASPETTO.
Non posso decidere di rimanere sveglio tutta la vita. Non servirebbe a nulla. Quindi, quando Raul lo vorrà, io sarò qui ad attendere istruzioni.
È un gioco molto pericoloso. Lui non mi ha chiesto di parlarne ad altri. Lui si limita a raccontare, riempiendo la mia testa di dolore, morte, sangue, terrore...
La mia debolezza si rivela in ciò che sto facendo. NE PARLO A VOI, senza sapere se questo è quello che lui vuole che io faccia.
Ma cosa CAZZO dovrei fare?
In fondo sono un uomo fatto di carne e niente.
Ho paura e non riesco a sottrarmi ai miei incubi.
Forse col tempo tutto mi sembrerà diverso, ma ciò che conta è adesso.
Come conta il corpo che indosso, così contano i sentimenti in cui mi bagno... e se si è sempre bagnati, prima o poi si ha freddo.
In questo momento ho freddo.

Jacopo Mecenero

Chi avesse NOTIZIE o INFORMAZIONI su R.E.E.F. è pregato di contattarmi:
Jacopo Mecenero c/o COLORS
Via Casteldebole 4/3 40132 Bologna

Æetherna

Qualcuno aveva osato dire che non ci sarebbe mai stato un solo Re sull'isola.
Un essere di nome Murgul ne aveva conquistata una buona parte; gli Elfi della Luna erano senz'altro i più scaltri, i più intelligenti, i più pronti a combattere in ogni momento... avevano trovato negli Uroidi dei fieri e bellicosi alleati.
Nel resto dell'isola vivevano Elfi Verdi, Umani, Alati Notturni, Uomini Macchina. Nessuno di loro aveva l'intenzione di cedere a Murgul un solo metro della loro terra; nonostante la minaccia di un invasore forte ed organizzato, non avevano nemmeno l'intenzione di allearsi fra loro.
Ætherna era ogni giorno sconvolta da battaglie, la guerra andava avanti da sempre...
Poi ci fu un periodo in cui gli Elfi della Luna conquistarono la maggior parte del territorio conosciuto...
Il giorno in cui mi svegliai nel mondo di Ætherna era l'inizio dell'11° ciclo solare...
Qualcuno mi stava però attendendo... questo qualcuno era proprio Murgul...

Il mio corpo era stato rinvenuto sulla spiaggia da un gruppo di Elfi Verdi. Ero svenuto, sfinito, completamente privo di forze.
Per mia fortuna gli Elfi mi avevano trasportato nel loro villaggio, mi avevano nutrito e curato. Avevo fatto un lungo viaggio, ero debole e disidratato e non ricordavo assolutamente niente del mio passato... ricordavo solo il mio nome.
Gli Elfi Verdi sono di natura un popolo pacifico. Il dover affrontare giornalmente l'esercito di Murgul li aveva resi però molto diffidenti e volevano capire chi realmente era la persona che si trovavano di fronte. Nel loro villaggio potevo muovermi liberamente, scoprivo ogni giorno cose nuove sulla loro specie, sulle loro abitudini. Nel frattempo loro scoprivano cose nuove su di me. Poco alla volta mi stava tornando la memoria.

Oggi ho scoperto qual è il mio compito nelle terre di Ætherna. Sembra che Murgul, alleatosi con gli Uroidi guerrieri, abbia deciso di imporre la sua legge su tutte le terre conosciute. Devo la mia vita agli Elfi Verdi... e loro vogliono la mia vita come sacrificio per la loro libertà. Non sarà facile, l'esercito degli Elfi della Luna è forte è compatto; sono esseri abituati alla guerra, ma io devo vivere, perché il mio cammino è ancora molto lungo, e questa terra e la sua gente non sono altro che la prima di un'innumerevole serie di tappe.

Negli ultimi tempi gli Uroidi si erano già spinti ben oltre il Perimetro. Questo era il segno che gli Elfi Verdi stavano aspettando. Un segno di morte. Già sapevo che non avevo nessuna possibilità di affrontare l'esercito di Murgul senza l'apporto di un esercito. Gli Elfi non erano un popolo di guerrieri; dovevo cercare l'aiuto di qualcun altro... dovevo convincere gli Umani e gli Alati Notturni a non combattere da soli la loro guerra, dovevo creare un'alleanza in grado di contrastare le forze oscure. Non potevo permettere che alcuna vita andasse sprecata in battaglie senza significato.

Un mattino iniziai il mio cammino verso la fortezza di Toshak, capo degli Alati Notturni. Sapevo già che non sarebbe stato facile incontrarlo; prima di tutto perché il loro territorio era stato accerchiato dagli avamposti degli Uroidi. In secondo luogo perché lo stesso Toshak non avrebbe mai accettato i miei consigli su come affrontare l'avanzata dell'impero di Murgul.
Stavo riflettendo su come avrei affrontato Murgul quando piombai giusto nel bel mezzo di un accampamento Uroide...

INFORMATION MAN 1

**Posso fidarmi di voi?
Posso fidarmi di voi?
Posso fidarmi di voi?
Posso fidarmi di voi?
Spero di sì dal momento che quello che devo dire si potrebbe usarlo per prendere per il culo il sottoscritto per tutta l'eternità ed oltre. Allora, dunque, anni fa ero andato in vacanza (come al solito) e m'innamorai di una ragazza. Cosa ci sarebbe di nuovo? Non ci sarebbe niente se non che la persona in questione aveva otto anni in meno. Mi disperai perché ero troppo grande e passai un periodo d'inferno, che una volta a casa mi passò definitivamente. Bella storia, eh?**

Æetherna:

storia di un progetto editoriale

La prima volta che ho sentito parlare di Ætherna è stato circa un anno fa. A quei tempi non so nemmeno in che scenario fosse stato inserito, se avesse a che fare con Raven o con Luther Malachy (conoscete Luther? No? Abbiate un po' di pazienza!). In poche parole sapevo della sua esistenza e sapevo che qualcuno ci stava già lavorando alacremente. Più o meno nello stesso periodo è arrivato pure R.E.E.F. (Raul Esteban Estiarte de la Frontera) il quale scalpitava a destra e a sinistra per trovare una propria identità. Ad essere sinceri un'identità non gli è mai mancata (prima o poi avrete modo di appurarlo), solo che bisognava trovare un compromesso per far felici sia l'autore (uno con due palle così e che dovendo scegliere tra suo figlio ed un suo personaggio decide di buttare il figlio!) che il capo supremo di tutti i prodotti COLORS!

I due progetti hanno avuto vita assolutamente autonoma nel loro primo anno di vita. Poi, come per magilla, una scintilla... tanto per non andare troppo sul virtuale ci siamo trovati a valutare la seguente situazione:

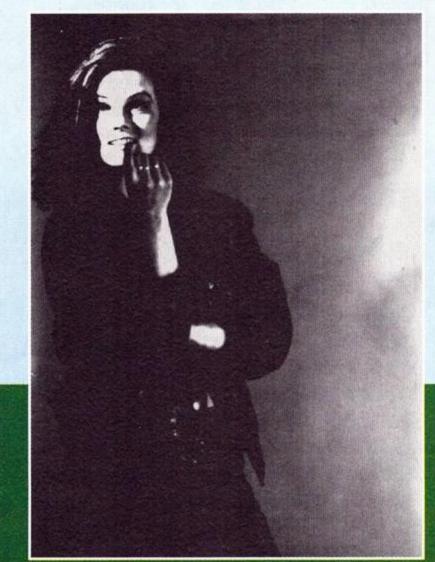
- Ætherna era già un landscape perfetto; erano stati ideati personaggi, razze, animali, geograficamente era stata definita. In poche parole Ætherna era già un bel progetto!
- R.E.E.F. era diventato un personaggio con un bel po' di storia alle spalle; erano state definite circa una decina di avventure singole, e, bontà del fato, una di queste era stata ambientata proprio in un mondo che non fosse la Terra e dove vivevano più razze intelligenti.

L'arcano era stato (abbastanza casualmente) svelato. Ætherna aveva bisogno di un protagonista, un personaggio molto ben caratterizzato e che magari fosse completamente esterno alle vicende di questa terra. Raul poteva essere proprio il personaggio adatto, dal momento che questo tipo di 'gemellaggio' non era assolutamente in contrasto con la sua natura .

A questo punto bastavo creare la situazione iniziale di un'avventura che coinvolgesse le due cose (ovvero quanto avete letto alla pagina precedente!) e questa è nata senza troppo sforzo.

Nel momento in cui sto scrivendo queste righe, Ætherna non è più un semplice progetto editoriale; Ætherna esiste, ci sono persone che ci lavorano ogni giorno per poterne fare un prodotto divertente, accattivante, nuovo.

In Ætherna i personaggi sono più veri di quanto si possa immaginare perché in fondo... sono personaggi 'veri'.

La storia avrà risvolti inattesi, grazie ai quali Raul scoprirà cose relative al suo passato che prima di questa esperienza erano state celate nell'abisso della memoria. Non voglio anticiparvi niente di più del necessario, comunque nelle prossime pagine di questo inserto potrete iniziare ad apprezzare un po' di più alcuni aspetti di questo nostro nuovo lavoro.

Per adesso sapete già anche troppo, comunque, non è detto che prima o poi non mi venga voglia di dirvi qualcosa di più!

Dimenticavo! Forse vi siete chiesti chi diavolo è questo 'Jacopo Mecenero' che avete avuto l'opportunità di incontrare già nel numero scorso di K? Sappiate solo che è stato preso in mezzo fra Babylon, Ætherna e R.E.E.F.! La fiction continua più scatenata che mai!

INFORMATION MAN 2

Dalla mia immensa e vastissima esperienza ho capito che con una ragazza i casi sono due: o ci sta o non ci sta, se ci sta tutto bene, se non ci sta i casi sono due: o ti disperi o non ti disperi, se non ti disperi tutto bene, se ti disperi i casi sono due: o ti deprimi o ti deprimi tristemente, se ti deprimi tutto bene, se ti deprimi tristemente i casi sono due: o ti suicidi o non ti suicidi, se non ti suicidi tutto bene, se ti suicidi vuol dire che sei un co....ne.

Volando nei cieli di Æetherna©

(Colors 1996)

"Ætherna non è un'isola, non è un pianeta, non esiste in una piega di questo tempo. Ætherna è un luogo dove tutto ha avuto inizio, dove le creature e gli esseri umani hanno vissuto assieme, disputandosi il dominio a costo della vita e del sangue. Ætherna non ha confini; Ætherna finisce (o inizia) là dove inizia (o finisce) l'oscuro. Le tenebre fanno parte di Ætherna e quest'ultima vi è completamente immersa."
Questa è stata la risposta che io ho ricevuto da Jacopo quando gli ho chiesto chiarimenti su quel luogo che lui chiamava Ætherna, dando per scontato che fosse conosciuta come la Polonia o gli Emirati Arabi.
Data che la risposta era più "filosofica" che "geografica" mi sono dovuto arrangiare diversamente, così ho cominciato a fare delle domande specifiche; dove abitano "questi", dove si trova la foresta di cui mi hai parlato, quanta strada c'è per andare dal tale villaggio al talaltro e così via.
La cosa che più mi ha stupito è che Jacopo sembrava esserci stato realmente mentre, da quanto afferma lui, il mondo di Ætherna esiste solo nei suoi sogni, o dei sogni di un tipo chiamato Raul... diciamo che non ci ho capito praticamente niente e che, in ogni caso, adesso non è il caso di approfondire ulteriormente chi sia questo Raul, da dove venga, cosa faccia e soprattutto cosa voglia (anche se il mio amico Jacopo mi sembra un po' stressato dall'esperienza!).

Torniamo ad Ætherna ed alla sua conformazione geografica!

Provate ad immaginare una regione ricoperta per la maggior parte del suo territorio da foreste, dove ogni strada è in realtà niente di più di un piccolo sentiero che potrebbe scomparire a causa di una pioggia particolarmente copiosa. I popoli che vivono questa terra si sono divisi il territorio adottando "alla lettera" l'opera della natura. Ecco che gli Elfi Verdi sono protetti a sud dal mare e a nord dalle montagne della Luna, e così è pure per il territorio degli Alati Notturni, degli Umani e di quante altre razze vivono nel Territorio. Solo gli Uroidi e gli Umani hanno intaccato l'opera della natura per creare nuovi ostacoli o abbatterne di già esistenti; in realtà il loro lavoro è una piccola inezia di fronte alla monumentale opera del tempo.
Dopo averne parlato lungamente con Jacopo, ho pensato che una sola mappa, seppur grande, non potesse essere sufficiente. Quindi mi sono detto: perché non fare in modo di, partendo dalla mappa generale del mondo di Ætherna, individuare di conseguenza un certo numero di *zone* (ad esempio il territorio degli Elfi Verdi, oppure le montagne della Luna). Cliccando su una di queste zone, viene visualizzata la mappa specifica della zona cliccata (cliccando sulla mappa del territorio degli Elfi Verdi posso raggiungere la casa dell'anziano, il Tempio delle Memorie, la casa di un guerriero di nome Gilibin e tutti i luoghi che diventano necessari ai fini della trama). In questo modo ho a disposizione, oltre alla mappa generale, le mappe dei vari territori abitati, le mappe delle foreste, delle montagne, delle coste. Con poco sforzo posso raggiungere facilmente tutte le zone del Territorio conosciuto, individuando di volta in volta i luoghi dove mi posso recare.

Ora posso dire di conoscere un po' meglio Ætherna; posso raggiungere il villaggio degli Alati Notturni e parlare con il loro capo... Murgul non avrà la vita facile d'ora in poi.

INFORMATION MAN 3

Non mi ricordo bene come cominciò ma il fatto è che feci amicizia con una ragazza; ora, questa ragazza non è che avesse qualcosa di particolare ma mi colpì, non chiedetemi il perché dato che ancora adesso non saprei cosa rispondere.
Comunque da quello che mi diceva, da quello che sentivo e da quello che mi dicevano doveva avere una fama di una divorafanciulli assetata di sesso. Il punto è che ci credevo solo io che non lo fosse, ed alcune volte ho rischiato di fare a botte con i maschi che le facevano proposte. La mia opera di cambiamento cominciò col dirle di cambiare modo di vestire, dato che se non voleva guai non doveva animare le calure maschili.
La mia opera non finiva certo qua, dato che dovevo occuparmi anche di piccoli problemi come quando gli si ruppe il gancio del reggiseno (una quarta o giù di lì) e vi posi rimedio usando una graffetta come gancio.
Ovviamente chiamai un'amica per mettergli le mani addosso, senza sapere che ella voleva che le mettessi io le mani su lei.

Gli oggetti di Ætherna

In ogni videogioco che si rispetti, come in ogni film, libro, fumetto, una posizione di particolare importanza è ricoperta dagli oggetti che il protagonista possiede o che deve in qualche modo trovare od ottenere. Tanto per fare alcuni esempi famosi potrei citarvi il Lha Kho Ho di RAVEN01, un talismano di ignota fattura ed immenso potere, la frusta di Indiana Jones, una sorta di 'coltellino svizzero' con cui Harrison Ford riesce a fare praticamente tutto (dallo scalare l'Everest al tagliarsi la barba), oppure ancora l'anello magico che Bilbo dà a Frodo ne "Il Signore degli Anelli" di J.R.R. Tolkien e le sfere del Drago che il piccolo Goku deve continuamente recuperare in Dragon Ball e Dragon Ball Z.
Come avrete capito c'è sempre un oggetto di mezzo. Ad essere precisi, il più delle volte, di oggetti ce ne sono un sacco ed ognuno è, in qualche modo, un piccolo mondo a sé stante.
Ogni oggetto che viene inserito in una trama racchiude l'affascinante universo della sua storia, la sua genesi, i suoi poteri, chi lo ha fatto e chi lo ha posseduto, come si è rivelato determinante nella tale o nella talaltra situazione.
Ecco perché in un videogioco come Ætherna (e tutti i suoi successori) abbiamo deciso di dedicare un modulo di gioco vero e proprio agli oggetti che il protagonista di volta in volta incontra durante l'evolvere della trama.
Adesso chiediamoci che cosa vogliamo vedere tutte le volte che facciamo un'operazione ESAMINA su un oggetto;

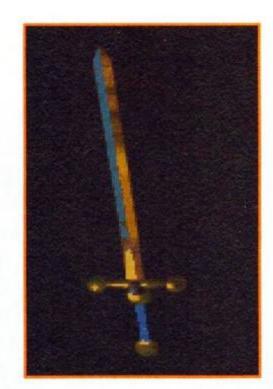
LA SCHEDA DI UN OGGETTO:

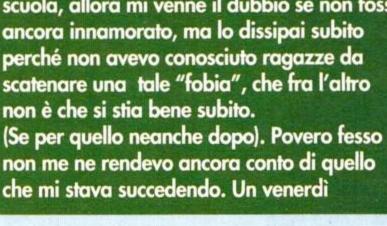
- IMMAGINE: ovviamente non può mancare. Di solito un oggetto lo si trova in un ambiente, oppure fa parte di un qualche cosa di più grosso, come ad esempio il copricapo del capo degli Uroidi. In questo modo il giocatore non ha un'immagine nitidissima. E' quindi necessaria un'immagine pulita e ben definita, dove si possono apprezzare tutti i singoli dettagli che lo compongono.
- DESCRIZIONE: giusto per sapere cosa ci troviamo davanti, di che materiale è fatto, da chi e quando è stato costruito.
- POTERI E CARATTERISTICHE PARTICOLARI: anche se non è detto che un oggetto debba avere per forza dei poteri, è abbastanza piacevole scoprire che il medaglione che ci è stato regalato dal capo degli Elfi Verdi in realtà è in grado di creare un varco nella schermatura protettiva del Perimetro delle terre Uroidi. Oppure avere a disposizione una sferetta fatta di un particolare metallo che se sfregata sopra una ferita permette una cicatrizzazione più rapida.
- NOTIZIE VARIE: a chi è appartenuto in passato l'Anello di Kora? Una leggenda dice che il suo possesso scatenò la battaglia dei 5 giorni fra gli Uroidi e gli Alati Notturni. Tutto questo per mescolare ancora di più la storia dell'oggetto, con quella dei vari popoli, ed il tutto con la storia che il giocatore deve risolvere.

Vediamo un esempio legato al mondo di Ætherna:

IL SIGILLO DELLA CONOSCENZA

- IMMAGINE: una bella immagine dell'oggetto in questione.
- DESCRIZIONE: si tratta di un copricapo forgiato, in un periodo di pace molto lontano nel tempo, dai Saggi Inventori del popolo degli Alati Notturni assieme a quelli degli Elfi Verdi.
- POTERI E CARATTERISTICHE PARTICOLARI: le conoscenze dei due popoli erano state unite per creare uno strumento in grado di svelare i segreti di ogni entità materiale, quindi utile sia per comprendere l'animo di una creatura sia per decifrare il significato delle scritture più antiche.
- NOTIZIE VARIE: negli ultimi tempi il Sigillo della Conoscenza è stato oggetto di dispute fra gli Elfi Verdi e gli Alati Notturni. In ultima istanza è appartenuto a Fojer, capo degli Elfi alcune generazioni or sono.

Di seguito ad una sanguinosa battaglia se ne sono perse le tracce, anche se, notizie non si sa fino a che punto fondate, dicono che il Sigillo abbia mutato aspetto in seguito ad un incantesimo dello stesso Fojer, il quale lo ha poi nascosto nella foresta Silente.

INFORMATION MAN 4

**Era passato circa un mese da quell'episodio della graffetta, e tutto era come prima.
Lo pensavo "io" che fosse come prima, ma qualcosa doveva essere cambiato dal momento che non riuscivo a capire perché fremevo al solo pensiero di andare alla scuola, allora mi venne il dubbio se non fossi ancora innamorato, ma lo dissipai subito perché non avevo conosciuto ragazze da scatenare una tale "fobia", che fra l'altro non è che si stia bene subito.**

**(Se per quello neanche dopo). Povero fesso non me ne rendevo ancora conto di quello che mi stava succedendo. Un venerdi pomeriggio l'aspettai fuori dalla scuola per accompagnarla, come al solito, a casa.
Alla fermata scendemmo per aspettare l'altro autobus quando, vedendola un pò molto sul depresso, le chiesi cosa avesse e per tutta risposta mi disse che si era innamorata di uno che non la ricambiava. Io per ridere gli dissi che se non la guardava, non era una st....a ma subito, come un fulmine a ciel sereno, mi disse che ero un idiota dato che il lui in questione ero io.
Oddio, spiegare quel momento è impossibile dato che rimasi inebetito qualche secondo, poi smack. Le volte dopo a scuola, ci isolavamo dagli altri per stare soli.
Che megafigata, ragazzi!!!!.**

Le razze di Æetherna

Né uomini né demoni, razze. Ætherna significa Elfi Verdi, Elfi della Luna, Alati Notturni, Uroidi, Umani, Uomini Macchine. Tutto questo significa RAZZE. Quelle di cui sopra sono solo alcune! D'altronde stiamo parlando di un Territorio che confina direttamente con l'oscurità, e chiunque potrebbe attraversare, da un momento all'altro, il muro del nulla. Non dimentichiamo che lo stesso Raul ha attraversato l'oscuro.

Ma qual è l'origine delle razze di Ætherna? Da dove vengono, come vivono? Quali sono le loro abitudini? E i loro poteri? Per chiarire tutti questi punti di domanda creiamo, per ogni singola razza prima, e per ogni personaggio poi, una scheda nella quale possiamo raggruppare tutte le informazioni che ci interessano.
Partiamo dalla divisione in razze e vediamo un tipo di scheda possibile:

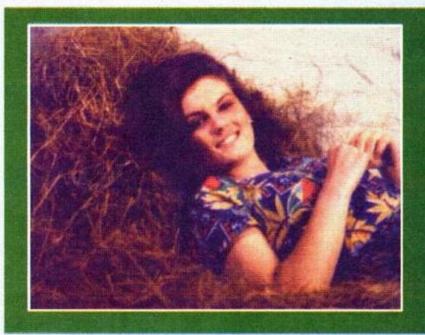
RAZZA

- NOME: il nome della razza, ovviamente;
- PROVENIENZA: ciò che è noto, oltre il quale si sfocia nella leggenda. Una razza può essere nata dalla fusione di altre due, oppure essere arrivata da un luogo che non esiste più;
- ASPETTO: (immagine di uno o più appartenenti alla razza);
- ATTITUDINI PARTICOLARI: per esempio se una certa razza è particolarmente abile nell'agricoltura, nella pesca. Oppure se si tratta di una razza dove la guerra è il motivo principale di vita;
- UBICAZIONE SULL'ISOLA: un'indicazione geografica, indicando anche la conformazione ambientale del luogo dove la razza in questione preferisce vivere;
- NUMERO STIMATO: in quanti sono;
- PERSONAGGIO PIÙ RAPPRESENTATIVO: il nome del capo, di uno dei saggi o del guerriero più valoroso.

Vediamo di conseguenza come organizzare la scheda relativa ad un singolo personaggio:

PERSONAGGIO

- NOME: il nome del personaggio (geniale no?);
- RAZZA DI APPARTENENZA: il nome della razza a cui appartiene;
- FORZA FISICA GLOBALE: un valore numerico compreso in un certo range che accomuna tutte le razze (per esempio il capo degli Uroidi ha forza 90 (considerando un range [0,100]) ed il capo degli Elfi Verdi ha forza 65);
- FORZA PSICHICA GLOBALE: si tratta sempre di un valore numerico compreso in un range predefinito ed uguale per tutte le razze (in questo caso il capo degli Elfi Verdi può avere forza 95 e quello degli Uroidi solo 30);
- CAPACITÀ DI IMPARARE: si tratta esattamente della capacità di apprendere da un altro personaggio le cose che questo è in grado di fare. L'imparare ha un costo e se questo è superiore alla capacità di imparare, il personaggio non è in grado di apprendere quella cosa in particolare;
- RESISTENZA ALLA FATICA: un personaggio più resistente può camminare per più tempo senza bere o mangiare; questo gli dà la possibilità di non fermarsi magari troppe volte a bere, consentendogli quindi di arrivare in minor tempo a destinazione;
- POTERI PARTICOLARI: sono i poteri di un particolare personaggio, in parte comuni con quelli della razza a cui appartiene, in parte che gli appartengono esclusivamente, avendoli acquisiti tramite prove, combattimenti, studi, ricerche o qualsiasi altra cosa;
- ABILITÀ CHE PUÒ ACQUISIRE: un personaggio può acquisire abilità che non sono presenti nella sua natura, come volare, nuotare, sapersi orientare nelle foreste o sulle montagne;
- TECNOLOGIE CONOSCIUTE: alcune razze sono evolute tecnologicamente, possiedono armi meccaniche, altre no e combattono ancora all'arma bianca;
- AMICI: chi sono i suoi amici; se prevede di creare delle alleanze fra le varie razze;
- NEMICI: chi sono i suoi nemici.

In questo modo è facile definire le caratteristiche e la storia di ogni razza e di ogni singolo personaggio che vi appartiene. Non dimentichiamo che i parametri indicati sopra non sono altro che un esempio; difatti, oltre al poter pensare nuovi parametri comuni a tutte le razze, si possono individuare parametri ad hoc relativi ad una singola razza.

INFORMATION MAN 5

In quinta elementare cambiai insegnante, da una donna ad un uomo. Questo cambiamento mi scombussolò inizialmente, non tanto perché fece cambiare tutti di posto mettendomi in mezzo alla classe (con altri tre), che ogni volta che parlava sputacchiava sul mio banco, ma il suo comportamento rivolto a noi. Insomma per chiamarci ci apostrofava con un cretino, deficente ecc. parole che per me avevano il suono di st....o di adesso. Il giorno dopo mi impuntai perché non volevo andare a scuola, da uno che offendeva per insegnare, così costrinsi mia madre a parlare con lui ed arrivammo ad un compromesso: lui ne avrebbe dette meno ed io ne avrei lasciate perdere qualcuna. La cosa da orgoglio fu che gli altri compagni si scioglievano, per paura del maestro.

Cut Up from the Net

DALL'ARCHIVIO DI INFORMATION MAN AGGIORNATO ALLE ORE 23:47 DEL 04.11.1998

E-mail giunti all'indirizzo iman@piespace.nowhere.eso:

Date: 28.10.1998
Time: 06:42
From: u.p.
Message: 'jacopo mecenero ha acquisito la conoscenza. avrai in seguito nuove notizie
netsoul'

Date: 28.10.1998
Time: 11:02
From: u.p.
Message: 'jacopo mecenero si sta già muovendo in modo pericoloso ed inaffidabile. 1)prendere contatti 2) rimanere nell'ombra 3)trarre informazioni su chi incontra e quando. seguiranno nuove notizie
netsoul'

Date: 28.10.1998
Time: 21:42
From: u.p.
Message: 'crea un file nel tuo archivio chiamato jm4netsoul. prelevarlo è affar mio. avrai nuove notizie
netsoul'

Circa una settimana fa mi sono arrivati, nel giro di poche ore, i tre messaggi di cui sopra. Non ho idea di chi me li abbia spediti (dato che il campo FROM è seguito da un bel 'unidentified place' (u.p.)). Inoltre non avevo proprio idea di chi fosse questo Jacopo Mecenero. Inutile dire che la curiosità mi colse all'istante (data la mia non trascurabile deformazione professionale!). Tanto per cominciare cercai di scoprire se esisteva o meno questo Jacopo...
Dopo circa 3 giorni avevo a disposizione tutto il materiale disponibile sul network riguardante questo strano personaggio e, tanto per stare al giorno del fantomatico 'netsoul', lo avevo immagazzinato in un file chiamato jm4netsoul. Il giorno 02.11.1998 non avevo ricevuto ulteriori messaggi, poi...

Date: 02.11.1998
Time: 23:42
From: u.p.
Message: 'file prelevato. fatto un buon lavoro. avrai nuove notizie
netsoul'

Date: 02.11.1998
Time: 23:58
From: u.p.
Message: 'cambiamento di programma. raggiungere fisicamente jacopo mecenero e fare un report sullo stato fisico entro ore 02:00 netsoul'

Per un attimo mi era preso il panico, poi decisi che non avrei raggiunto fisicamente nessuno e che me ne sarei andato immediatamente a dormire. Sennonché ricevetti immediatamente questo messaggio...

Date: 03.11.1998
Time: 00:01
From: u.p.
Message: 'non hai scelta. fai quello che ti ho detto o tutto quello in cui credi non avrà più alcun senso
netsoul'

E, immediatamente dopo, anche questo...

Date: 03.11.1998
Time: 00:02
From: u.p.
Message: 'non sto scherzando.
netsoul'

Adesso ero veramente nel panico, non sapevo cosa fare, non capivo fino a che punto il suo mandare messaggi fosse premeditato o se avesse in qualche modo la possibilità di controllare a distanza il mio diagramma emotivo. Come se non bastasse non avevo proprio capito come fosse riuscito a prelevare il file dove avevo messo le informazioni su Jacopo Mecenero, dal momento che la mia area dati connessa al network era sempre stata una vera e propria fortezza.
Oggi ho ricevuto questi messaggi...

Date: 04.11.1998
Time: 12:42
From: u.p.
Message: 'la situazione è drastica. mecenero è caduto nella rete del ragno. il tuo tentennare è stato determinante. seguiranno comunicazioni
netsoul'

Date: 04.11.1998
Time: 15:32
From: u.p.
Message: 'il signore di Ætherna ha trovato il modo di tornare sulla terra. mnemeth ha trovato un nuovo padrone. gli eventi precipiteranno. non seguiranno altre comunicazioni
netsoul'

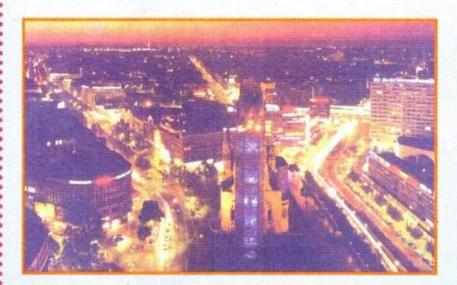
Questo è stato l'ultimo messaggio che ho ricevuto. Non so se questo 'netsoul' sia un pazzo mitomane o cos'altro. So per certo che Jacopo Mecenero al momento risulta scomparso; qualcuno ha già pensato di avvertire le autorità. Nell'aria sento un che di inquietante... non ho ancora capito cosa sia... ma temo che il mio anonimo corrispondente sia tutto tranne che un pazzo.

INFORMATION MAN 6

Per trovare un'esperienza significativa bisogna tornare indietro alla terza media, quando m'innamorai per la prima volta. Lei era della mia stessa scuola ma la vedevo solo all' entrata e quando c'era educazione fisica (dato che le nostre classi la facevano insieme). Un sabato pomeriggio comprai delle rose, che portai personalmente a casa sua. Suonai il campanello e mi aspettavo di trovarmi dinnanzi i genitori, ai quali avrei propinato la balla che dovevo fare una consegna. Invece aprì lei che mi chiese se volevo entrare, dato che era sola, gli risposi che non potevo. Durante una due giorni scolastica ad una città religiosa, comprai dei cioccolatini e li diedi incredibilmente, per la serie ai confini della realtà, davanti a tutti. Io che ero e sono l'imperatore della timidezza. L'ultima volta che la vidi fu all'esame finale, ed ancora adesso quando penso all'occasione mancata in casa sua mi prenderei a pugni in faccia.

JURKA BOLIGOVA (Il concorso colpisce ancora)

Credevate che l'incubo fosse finito? Credevate che la primavera fosse finita? Credevate che Krogdam Sbaravdliss fosse finito? Su quest'ultimo punto non vi sbagliavate. Krogdam ci ha salutato il mese scorso, però... e purtroppo per voi c'è un però, prima di tornare su Pronuba IV, mi ha presentato un'amica... ecco a voi JURKA BOLIGOVA! Chi è e 'checcazzo' ce ne frega direte voi! Meglio che ve ne freghi, visto che è stata lei a suggerirmi i nuovi incarichi per i vincitori del concorso!
Veniamo quindi al dunque (arrivando dal perlopiù): siamo cavalieri e cominciamo dalle donne...

PRINCIPESSA SUZANNE? Ci sei? Bene!
Hai presente il compito che ti avevo assegnato nel numero scorso di K? Bene! Nelle pagine precedenti di questo numero hai potuto leggere qualcosa riguardo al mondo di Ætherna. Vorrei che tu sviluppassi la descrizione di altri 10 ambienti. Scegli pure tu cosa fare, dal momento che Ætherna è un mondo vasto e senza confini definiti.
Mi raccomando... niente di colossale, direi che l'idea di fare una scheda per ogni ambiente è sempre valida; ti ricordo che in ogni scheda ci deve essere una descrizione riguardante l'aspetto esteriore dell'ambiente, quindi, in modo didascalico, il maggior numero di informazioni che riesci a concepire!
Tutto chiaro? Aspetto trepidante tue nuove.

Nella terza finestra a partire da destra del quarto piano del palazzo centrale ho lasciato le mie virtù alcuni anni fa!

ATHAT... ora tocca a te!
Per te ho pensato a 10 personaggi da calare nel mondo di Ætherna: nelle pagine precedenti ho parlato di alcune razze. Credo che tu abbia già a disposizione un bel po' di materiale. Anche nel tuo caso mi sembra più che adeguato il discorso di fare una scheda per ogni personaggio dove ne descrivi l'aspetto e tutte le caratteristiche che preferisci.
Anche da te, attendo!

Ecco il turno di Mr. Allbright!
Parliamo sempre di Ætherna... non potrebbe essere diversamente. Da te mi aspetto 10 bellissime schede, nelle quali descrivi (uno per ogni scheda) 10 dispositivi (o oggetti a seconda dei casi). Ovviamente questi "oggetti" devono essere relativi al mondo di Ætherna. Buon lavoro!

Infine è giunto il momento di TA-CHUANG.
Anche nel tuo caso l'argomento non cambia: Ætherna. Ti sei fatto un'idea della storia? Hai capito perfettamente di che pasta sono fatti i personaggi? Bravo, bravissimo! Da te vorrei 10 scene! Scene di cosa, dirai tu! Beh, niente di impossibile, tipo un dialogo, un combattimento o qualsiasi altra cosa ti passi per la cabeza! Come realizzarle? Niente di più semplice! Prima di tutto serve una bella illustrazione. Quindi un testo narrativo, un dialogo, ciò che più si addice alla scena che vuoi realizzare. Che lo sforzo sia con te!

Questa che vedete è la ex-ragazza di Andrea 'Boniek' Bonini. Lui l'ha mollata dopo 2 settimane perché non cucinava bene.

Bene, anche per questo mese sono riuscito a preparare i compiti per ognuno di voi... ah, dimenticavo, chi mai saranno i quattro personaggi di cui sopra? Non ve lo dico, così il concorso continua ed è aperto a tutti!

Testi: Stefano Ferrarini, Christian Marchioni, Jacopo Mecenero
Immagini: Federico Borghi, Gianpaolo Bottega, Johnny Santa Barbara, COLORS
Foto: nel numero di K di Aprile mi era sfuggito che alcune foto erano di Laura Angelini. Sorry!
La ragazza nelle foto si chiama Vibeke ed è norvegese; tempo fa uno di noi se ne innamorò per l'Æthernità.
Idee, materiale ed ortaggi (rigorosamente di stagione) vanno indirizzati a: K - Diventa Autore Multimediale c/o COLORS s.r.l. via Casteldebole 4/3 40132 Bologna. Fax 051/6198786 E-mail: raven@colors.italia.com, http://www.italia.com/colors

INFORMATION MAN 7

All'inizio del secondo anno ci divisero ancora in due classi diverse, questo grazie alle conclusioni di una strizzacervelli. La prima reazione mia fu quella di scocciarmi, perché oltre che dover cambiare ancora classe non sarei più stato con lei; l'incazzatura passò subito quando mi dissero che nella classe in cui sarei finito sarei stato l'unico maschio.
Però va detto che sulle diciassette femmine solamente dieci erano giuste, fra le quali tre veramente bbbbbooonnnneeee!
Anche in questo secondo ci fu uno stage (come nel primo anno), per cui le rividi solo all'esame finale. In questi anni non me ne fregava poi molto di sapere dove fossero finite, dato che alla notte dormivo lo stesso; l'unica con cui avevo un rapporto di genere epistolare era con la secchia.
Pensavo che il rapporto rimanesse solo sul piano dello scritto, invece mi arriva una telefonata che mi annuncia la più crudele forma di tortura esistente a questo mondo:
- Una riunione fra ex compagni!!!! -
Il punto è che non ne avevo nessunissima intenzione di andarci e inventai una scusa, cosa che non posso più fare la prossima volta che la faranno.

COMPUTER ONE®

Via V.Vela, 12/2 - 40138 BOLOGNA
Tel. (051) 343.504 r.a.
Fax (051) 344.906 r.a.
e-mail: c1@computerone.it
orario continuato dalle 9 alle 19,30
chiuso domenica e lunedi' mattina

Come ordinare:

TELEFONO: 051 - 343504 (16 linee r.a.)
FAX: 051 - 344906
POSTA: COMPUTER ONE - Via Vela 12/2 - BOLOGNA
DIRETTAMENTE IN NEGOZIO
INTERNET: http://www.computerone.it

COMPUTER ONE®

Via V.Vela, 12/2 - 40138 BOLOGNA
Tel. (051) 343.504 r.a.
Fax (051) 344.906 r.a.
e-mail: c1@computerone.it
orario continuato dalle 9 alle 19,30
chiuso domenica e lunedi' mattina

Come ordinare:

TELEFONO: 051 - 343504 (16 linee r.a.)
FAX: 051 - 344906
POSTA: COMPUTER ONE - Via Vela 12/2 - BOLOGNA
DIRETTAMENTE IN NEGOZIO
INTERNET: http://www.computerone.it

COMPUTER ONE®

Via V.Vela, 12/2 - 40138 BOLOGNA
Tel. (051) 343.504 r.a.
Fax (051) 344.906 r.a.
e-mail: c1@computerone.it
orario continuato dalle 9 alle 19,30
chiuso domenica e lunedi' mattina

Come ordinare:

TELEFONO: 051 - 343504 (16 linee r.a.)
FAX: 051 - 344906
POSTA: COMPUTER ONE - Via Vela 12/2 - BOLOGNA
DIRETTAMENTE IN NEGOZIO
INTERNET: http://www.computerone.it

COMPUTER ONE ®

Via V.Vela, 12/2 - 40138 BOLOGNA

Tel. (051) 343.504 r.a.

Fax (051) 344.906 r.a.

e-mail: c1@computerone.it

orario continuato dalle 9 alle 19,30

chiuso domenica e lunedi' mattina

RACCOLTE

49.000

Contiene: WAR IN GULF, SHADOWLANDS, SPECTRE, DARKLANDS, OPERATION COMBAT 2

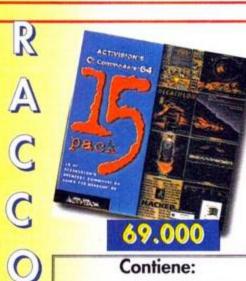
75.000

Contiene: CYBERSPEED, STEEL PANTHERS, SU 27 FLANKER e ENTOMORPH

79.000

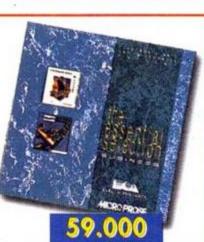
Contiene: ALIEN LOGIC, MEGA RACE, METAL MARINES, COMMANDER BLOOD, ULTIMATE DOMAIN, CRYSTAL CALIBURN, JETFIGHTER 2, TOM LANDRY STRATEGY FOOTBALL, CASINO' MASTER, D-GENERATION

RACCOLTE

69.000

Contiene: LITTLE COMPUTER PEOPLE, MASTEER OF THE LAMPS, DECATHLON, ROAD RACE, BEAMRIDER, HACKER, PORTAL, ZENJI, TOP FUEL ELIMINATOR, ALCAZAR, TOY BIZARRE, ZONE RANGER, ROCK'N BOLT,PARK PATROL, WEB DIMENSION

59.000

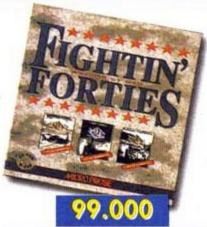
Contiene: FIFA INTERNATIONAL SOCCER, PGA GOLF 486 e FORMULA 1 GRAN PRIX

59.000

Contiene: TRANSPORT TYCHOON e THEME PARK

RACCOLTE

55.000

Contiene: ROAD & TRACK GRAND PRIX UNLIMITED, LINKS THE CHALLENGE, KING QUEST 6, DARK SUN:SHATTERED LANDS

99.000

Contiene: 1942 PACIFIC AIR WAR, 1942 NAVAL TASK FORCE e 1944 ACROSS THE RHINE

75.000

Contiene: INDIANA JONES-FATE OF ATLANTIS, SAM & MAX, REBEL ASSAULT, DAY OF THE TENTACLE, STAR WARS

RACCOLTE

79.000

Contiene: MIKE DIKTA ULTIMATE FOOTBALL, F14 TOMCAT, LINKS THE CHALLENGE, THE SAVAGE EMPIRE, DINOSAUR SAFARI, IMMAGINATION, FREAKIN FUNKY FUZZBALLS, AUDUBONS BIRDS, AUDUBONS MAMMALS, MAGIC DEATH: VIRTUAL MURDER 2, TEST DRIVE 3

79.000

Contiene: JURASSIC PARK, COMPUSERVE STARTER CD, BODYWORKS VOYAGER, SLEEPWALKER, RETURN TO RINGWORLD, SHADOWLANDS, SPECTRE VR, PSYCHOTRON, JUTLAND, ADVENTURES OF VICTOR VECTOR & YONDO, MICROCOSM

79.000

Contiene: LEMMINGS CHRONICLES, MEGARACE, TFX, VORTEX QUANTUM GATE 2, CYCLONES, JAMMIT, DRAGON'S LAIR, NOVASTORM, REUNION e THE JOURNEYMAN PROJECT TURBO

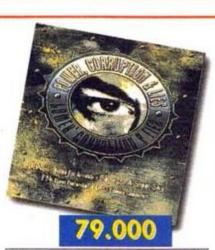
RACCOLTE

79.000

Contiene: PANZER GENERAL, AEGIS,GUARDIAN OF THE FLEET, SPACE ACE, TORNADO - OP.DESERT STORM, EMPIRE SOCCER 94, SAVAGE WARRIORS, DAWN PATROL, BLACK KNIGHT MARINE, ORION CONSPIRACY, DRAGON LORE

79.000

Contiene: TERMINAL VELOCITY, FLIGHT UNLIMITED, PRIMAL RAGE, PINBALL FANTASIES DELUXE, JAGGED ALLIANCE, FX FIGHTER, WARLORDS 2 DELUXE, GREAT NAVAL BATTLES 4, POOL CHAMPION, ENTOMORPH

79.000

Contiene: DUNE 2 , BENEATH A STEEL SKY, F14 FLEET DEFENDER e UFO ENEMY UNKNOWN

RACCOLTE

99.000

Contiene: CRITICAL PATH, ECSTATICA, NOVASTORM, STAR TRAIL REALMS OF ARKANTA, TFX, CYCLEMANIA, ALL STARS SPORT COLLECTION, HERETIC - EPISODE 1

55.000

Contiene: Jack Nicklaus golf signature edition, Unnecessary Roughness 95 e Hardball 3

45.000

Contiene: STAR CONTROL e STAR CONTROL 2

Come ordinare:

TELEFONO: 051 - 343504 (16 linee r.a.)

FAX: 051 - 344906

POSTA: COMPUTER ONE - Via Vela 12/2 - BOLOGNA

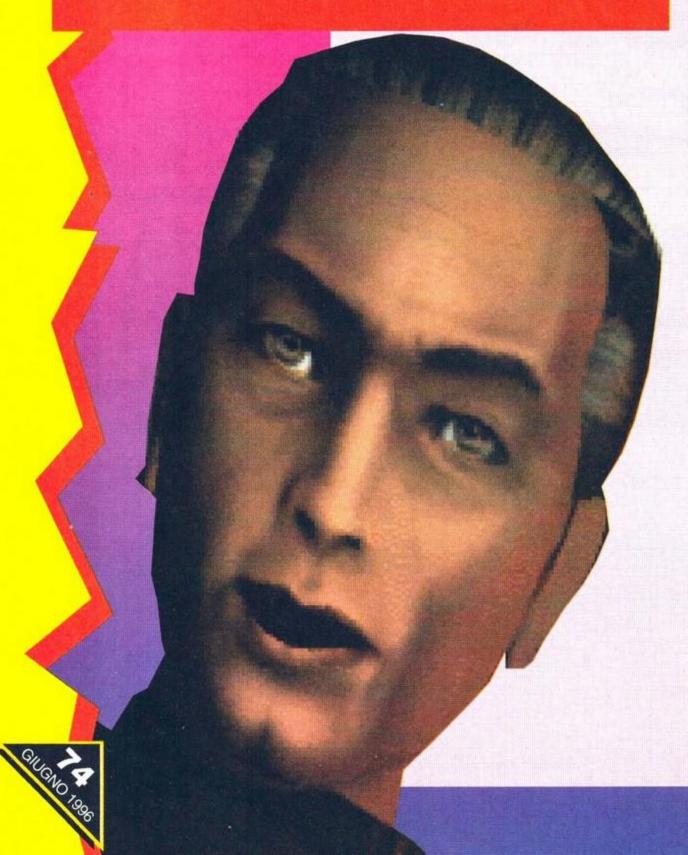
DIRETTAMENTE IN NEGOZIO

INTERNET: http://www.computerone.it

ACTION ADVENTURE

CYBERIA² Resurrection

GRANDIOSO

Il primo Cyberia, uscito a Natale di due anni fa, si proponeva di offrire azione arcade e una trama da avventura, ricca di enigmi, ma ci riuscì solo in parte. Ora giunge sul mercato il seguito ufficiale e questa volta è tutta un'altra musica (e un'altra grafica, e un'altra giocabilità...).

Cronache di un futuro passato.

La storia del gioco riparte da dove terminava il primo titolo: nel 2022 la guerra, le carestie e la sovrappopolazione hanno portato il mondo civilizzato sull'orlo del collasso, con conseguenze cataclismatiche per la razza umana, incapace di gestire le risorse del pianeta. Il nuovo panorama creatosi ha fatto da campo di battaglia tra due potenti coalizioni che hanno preso il controllo di vaste porzioni del globo, dando luogo ad una guerra senza precedenti, conclusasi con la vittoria di una delle due forze, la FWA. Gli sconfitti, per sfuggire alla feroce repressione hanno sostenuto diversi focolai di ribellione, mai comunque in grado di impensierire il potere centrale. Voi siete Zak, l'agente protagonista del primo gioco che aveva distrutto una stazione orbitale della FWA e si era impadronito del virus Cyberia, l'arma tecno-batteriologica definitiva. Purtroppo, come racconta l'introduzione del gioco, dopo la vostra missione siete stati catturati e messi in ibernazione, mentre dal virus contenuto nel vostro sangue la FWA ha progettato nuove terribili armi. E qui comincia Cyberia², quando venite risvegliati da un'agente ribelle che vi vuole portare via per dare in mano agli scienziati ribelli un ceppo attivo del virus Cyberia, da cui ottenere un antidoto e qualche arma.

Allacciatevi le cinture... Si parte !

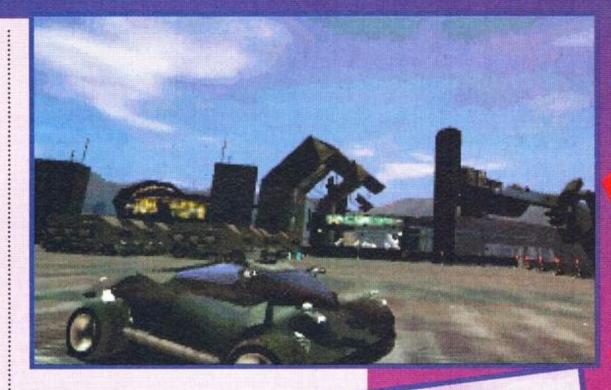
Cyberia² è interamente vissuto come un film di avventura, che si snoda in tempo reale davanti ai vostri occhi mentre giocate, facendovi apprendere un pezzo alla volta la trama e l'evoluzione degli eventi. Appena liberati dal congelatore affronterete una sezione vista in soggettiva che rappresenta la vostra fuga per i corridoi della base FWA dove eravate detenuti; il computer si preoccuperà di farvi muovere, mentre voi direzionerete il mirino della vostra pistola per abbattere le guardie che vi si presenteranno davanti. Quando raggiungerete l'hangar della base la complice della vostra evasione vi prenderà a bordo di una bella jeep, così inizierete la lunga fuga dal complesso, inseguiti da aerei, elicotteri, motociclisti, carri armati e un sacco di altre diavolerie che dovrete cercare di abbattere prima che causino un danno fatale agli scudi del vostro veicolo.
Non ci vuole molta fatica per riconoscere lo schema di gioco tipico di uno dei più grandi successi videoludici degli ultimi anni: Rebel Assault (uno e due). E in effetti Cyberia² riprende molto la struttura del titolo della LucasArt, anche se ne rielabora alcuni aspetti a modo suo per un risultato originale e, soprattutto, divertente. Per esempio, anche se il percorso di ogni livello resta immutato, cambiano invece le direzioni e gli schemi di attacco dei nemici, scelti

tra una rosa di possibilità diverse, aggiungendo varietà ad una struttura altrimenti molto ripetitiva. La grafica delle scene animate è in bassa risoluzione, ma realizzata con grandissima cura e con un uso sapiente dei colori, e i movimenti sono fluidissimi, nonostante lo schermo sia spesso molto affollato di mezzi nemici e raggi laser, dando al gioco quel tocco di frenesia che in uno sparatutto non guasta mai. All'interno delle fasi di gioco vengono spesso inseriti delle brevissime animazioni che magari servono per cambiare inquadratura o a dare un attimo di respiro; il cambio di scena è sempre gestito al meglio dal programma, che non dà mai la sensazione di interrompersi o di rallentare, e che prosegue seguendo i binari prefissati dalla trama. L'effetto ottenuto è molto godibile, e offre continuità alla narrazione che si mantiene comunque sempre frizzante e spettacolare.

Non di sola azione vive l'uomo

Dopo una lunga serie di livelli di azione pura, dove vi preoccuperete solo di portare la pelle al sicuro, vi infiltrerete in una base nemica, dove il ritmo e l'impostazione del gioco cambiano completamente, allo scopo di recuperare delle informazioni di cui non potete fare a mano. Si passa a questo punto alla fase più esplorativa del gioco: dovrete andare a spasso per la base, evitando di essere individuati dalle sentinelle, e risolvendo qualche enigma qua e là per garantirvi l'accesso ai settori più sicuri dell'installazione. La complessità degli enigmi non è molto evoluta, anche se riescono comunque a garantire una sfida adeguata, ma l'atmosfera ricreata dal gioco e la continuità della trama amalgamano alla perfezione ogni aspetto del programma. Nel caso di Cyberia² non si raggiungono la complessità e la profondità di una vera e propria avventura, ma la realizzazione anche di questa parte del programma è davvero ottima, e costituisce un diversivo più che valido alle lunghe sessioni di sparatutto, arricchendo la varietà del gioco e la sua longevità. Superato il lungo stage della base FWA affronterete nuovi livelli shoot'em up diretti alla volta del laboratorio ribelle dove si concluderà il gioco (forse, non ci sono ancora arrivato...pietà !). Non pensate comunque di completare molto alla svelta Cyberia²: con i suoi 2 CD, infatti, sarà in grado di offrirvi una piacevole sfida a medio e lungo termine. E poi una partitina occasionale, anche dopo averlo terminato, la farete sempre volentieri.
Insomma, un bellissimo titolo, corredato da un'ottima realizzazione tecnica e con tanta giocabilità da offrire. Io non me lo farei scappare.

Antonio Perna

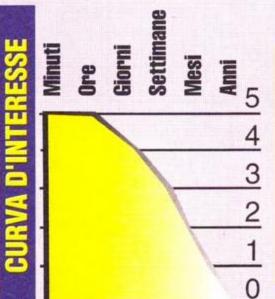
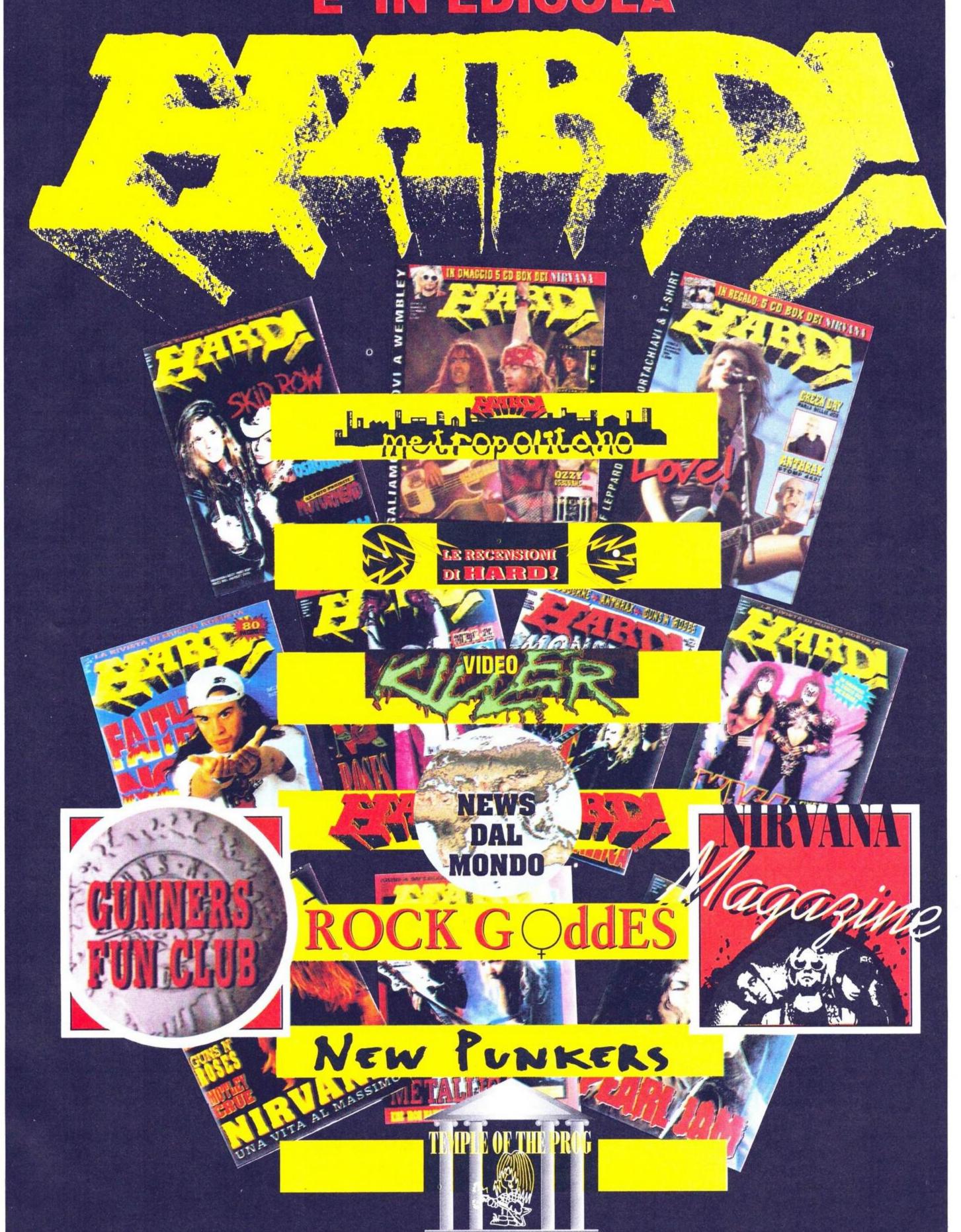
Si ringrazia Computer One Tel. 051/343504

CYBERIA²

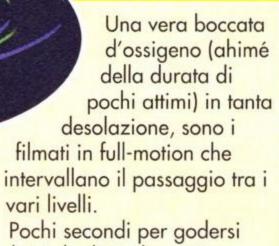
Genere: Action adventure
Casa: Virgin
Sviluppatore: Xatrix

PC CD-ROM

Cyberia² richiede almeno un 486 DX 50 MHz equipaggiato con 8 MB RAM, un CD-ROM a doppia velocità, un joystick (praticamente obbligato), e una scheda sonora tra quelle più diffuse. Su un 486 DX4 100 si raggiunge la perfezione assoluta delle animazioni, ma il programma si comporta egregiamente anche con le specifiche minime.

E' IN EDICOLA
HARD!
metropolitano
LE RECENSIONI DI HARD!
VIDEO KILLER
NEWS DAL MONDO
GUNNERS FUN CLUB
ROCK GOddES
NIRVANA Magazine
New Punkers
TEMPLE OF THE PROG

BATMAN FOREVER

'Batman per sempre'? No grazie, 'per sempre' mi sembra un po' eccessivo... A me sembrano più che sufficienti un paio d'ore...

Non è per voler essere cattivi (a quello ci pensano già, per mestiere, il Jocker e il Pinguino) ma questo videogame basato sulle vicende e sul successo del più famoso fratello maggiore, quello cinematografico, ne ha ereditato ben pochi pregi e molti difetti. Intendiamoci, non è che il gioco presenti lacune particolari o che sia particolarmente carente dal punto di vista dei classici aspetti che il 'buon recensore' deve considerare: grafica, sonoro, velocità ecc. Piuttosto, se ne ricava una sensazione di piattezza che, subito al primo impatto, nuoce al divertimento e, di conseguenza, alla longevità del gioco. Detto in altre parole, il difetto maggiore di Batman Forever sta tutto nel rischio che, chi vi gioca, possa annoiarsi. Il che, per quella che dovrebbe essere una fonte magica di puro e scalmanato divertimento (o c'è qualcuno che videogioca al computer sotto costrizione?) non è un gran biglietto da visita. Batman Forever offre infatti una struttura ludica che, se ancora è concepibile ed apprezzabile su un Game-Boy, diventa quantomeno opinabile se trasposta (con tanto di esborso economico maggiorato per l'acquirente) su PC. E' un classico platform picchiaduro come già se ne sono visti tanti, con Batman (e Robin, all'occorrenza, se si vuol giocare in due) che si dà un gran daffare, menando a destra e a manca in ambienti cupi e tetri fino all'eccesso, pieni di nemici, bonus energetici, stupidi indovinelli e passaggi segreti. Lo scopo? Superare tutta una serie di livelli via via più difficili (mah!?)...

Una vera boccata d'ossigeno (ahimé della durata di pochi attimi) in tanta desolazione, sono i filmati in full-motion che intervallano il passaggio tra i vari livelli.
Pochi secondi per godersi briciole di Gotham City e della sua vera atmosfera.
Chi s'accontenta gode.

Max Pantani

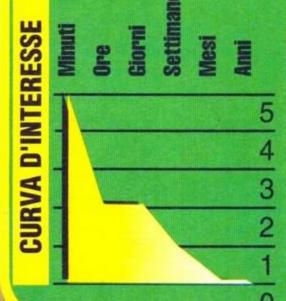
NOIOSO

BATMAN FOREVER

Genere: Platform/Picchiaduro
Casa: Acclaim
Sviluppatore: Interno

PC CD-ROM

Svolazzare nel gioco con un nero costume da pipistrello richiede un 486 a 33 Mhz con CD 2x, 8MB di RAM, ben 35MB di Hard Disk e una scheda VGA. E' compatibile con Windows 95.

BATTLEGROUND GETTYSBURG

WARGAME

Seconda puntata della serie Battleground della Empire: ma a quanti interessa la guerra di secessione?

Dopo Battleground Ardennes (recensito sullo scorso numero), la Empire presenta la seconda uscita della serie Battleground, stavolta cambiando radicalmente ambientazione storica. Se nel primo titolo erano ricreate le Battaglie delle Ardenne del 1944, il tema del presente wargame è la battaglia di Gettysburg, il principale scontro della guerra di secessione americana. L'azione è dunque ambientata nel luglio 1863, su una mappa che riproduce minuziosamente le vicinanze della città da cui la battaglia ha preso il nome.

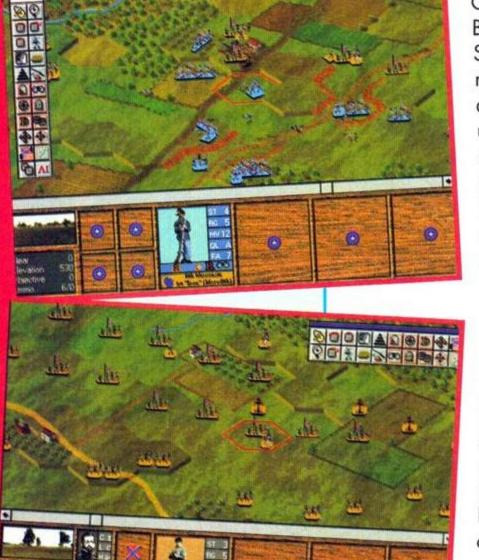
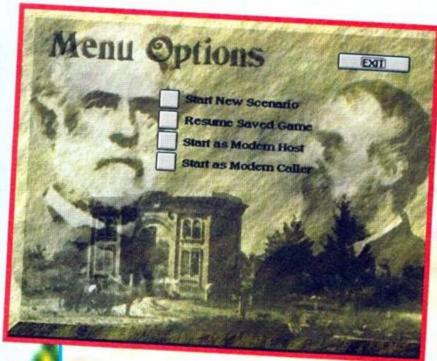
LA SERIE BATTLEGROUND

Con la serie Battleground, la Talon Soft ha lo scopo di ricreare conflitti di diversi periodi storici utilizzando uno stesso sistema di gioco. I pregi di una tale iniziativa sono senz'altro la cura con cui il lavoro, soprattutto di ricerca storica, viene effettuato, e la possibilità di avere a disposizione la stessa interfaccia per più giochi, rendendo più veloce l'apprendimento. D'altra parte, ciò comporta anche delle pesanti limitazioni: ogni programma, ricreando solo una battaglia o un piccolo gruppo di battaglie, risulta poco longevo e insufficientemente vario. Inoltre, la scelta delle ambientazioni (seconda guerra mondiale per Ardennes, guerra di secessione per Gettysburg e guerre napoleoniche per il prossimo Waterloo) rende difficile che chi ha acquistato un titolo sia interessato tematicamente a un altro della serie (troppo diverso come periodo storico). Senza dubbio, ciò è stato fatto per coprire meglio il mercato, ma cadono i vantaggi (per l'utente) di avere sviluppato un uguale sistema di controllo per tutta la serie. Personalmente, se ho apprezzato BGA, non ho trovato particolarmente coinvolgente Gettysburg, proprio a causa del periodo storico esaminato. (E mi chiedo: quanta gente in Italia è tanto appassionata da comperare un wargame di argomento così circoscritto una sola battaglia, benché importante sulla guerra di secessione? Forse riscuoterebbe maggior interesse un improbabile gioco sulle battaglie dei Mille di Garibaldi...)

IMPRESSIONI

Battleground Gettysburg è strutturato a turni come il suo predecessore, e il meccanismo di gioco è pressoché identico; conoscendo l'interfaccia di BGA, imparare a gestire i comandi di BGG è questione di pochi minuti. La diversa ambientazione impone però un approccio completamente diverso per quanto riguarda le strategie di gioco, rendendo Gettysburg un gioco alquanto differente da Ardennes. Volendo cominciare con le somiglianze, occorre sottolineare l'accuratezza con la quale è stato preparato il prodotto, a partire dal manuale, molto chiaro, dalla mappa a colori e dal libro (scritto da un ufficiale che prese parte alla battaglia) inclusi nella confezione. Purtroppo, il materiale stavolta è tutto in inglese, e manca uno strumento che avevo tanto apprezzato in BGA: una guida passo-passo per cominciare a giocare subito imparando le meccaniche di gioco. Certo, se uno ha già giocato a BGA non avrà nessuna difficoltà, ma se uno non lo ha comprato... Comunque, l'interfaccia è di facile assimilazione (il programma gira sotto Windows), e il mouse permette un totale controllo attraverso i menu e le finestre esattamente analoghi a Battleground Ardennes. La grafica e l'audio sono buoni, ma niente di più: spesso è difficile, giocando, riconoscere sulla mappa le unità e la loro disposizione (fondamentale in un gioco come questo). Come in BGA, ogni combattimento è commentato da un breve filmato a colori e dai rumori degli spari. La musica è totalmente assente, eccettuato per l'introduzione, per altro non esaltante.

IL GIOCO

E' possibile prendere parte agli scontri sia dalla parte dei Sudisti sia dei Nordisti, attraverso 18 scenari (6 dei

quali ipotetici) che ricreano diversi momenti della battaglia. Una partita da ben 149 turni permette di simulare l'intero conflitto di Gettysburg con tutte le forze in campo. Decisamente accurata la ricostruzione storica: tutti gli ufficiali e le truppe che effettivamente parteciparono all'avvenimento sono presenti, e una ricca scheda descrive ciascuno dei leaders. La mappa (nella visuale 3D isometrica; le altre visualizzazioni della mappa potete dimenticarvele durante il gioco, in quanto di difficile lettura) riproduce fedelmente il territorio, con una grafica particolareggiata per quanto riguarda i diversi tipi di terreno. Le unità presenti sono di 4 tipi: fanteria, cavalleria, artiglieria e carri rifornimento. Grande importanza nel gioco ha la disposizione delle truppe: ciò riguarda sia il lato dell'esagono verso il quale un'unità è rivolta, sia la formazione in riga (per sparare) o in colonna (per muoversi) dei soldati. Ogni reggimento (questa la scala del gioco) è descritto attraverso punteggi di forza (numero di soldati), gittata delle armi a disposizione e punti movimento; inoltre, sono indicati il livello di qualità delle truppe e il loro livello di affaticamento.

Gli ufficiali sono inoltre valutati per le loro capacità di comando, che permettono loro di riportare all'ordine i reggimenti in rotta. Ogni turno è suddiviso in 4 fasi: la fase di movimento, la fase di fuoco difensivo (in cui la fazione che ha mosso subisce il fuoco del nemico), la fase di fuoco offensivo e la fase di combattimento corpo a corpo, durante la quale avvengono gli scontri più cruenti ma potenzialmente più efficaci per la conquista degli obiettivi. Al termine del turno di ogni fazione, le fasi si ripetono per l'avversario e così via, fino al termine prefissato per la conclusione dello scenario. La vittoria è quindi determinata tramite un punteggio che prende in considerazione sia la conquista degli obiettivi sia le perdite dei due eserciti. E' possibile comandare le proprie truppe anche solo a livello strategico, ovvero attraverso comandi come "attaccare" o "difendere" impartiti al leader di ogni divisione o brigata; l'intelligenza artificiale del programma provvederà poi a mettere in pratica i nostri ordini nel modo più consono. Al contrario di Battleground Ardennes, non è previsto alcun "premio" sotto forma di medaglia se si vince la battaglia, né è presente un editor di scenari.

CONCLUSIONI

Battleground Gettysburg è sicuramente un gioco che può interessare solamente un patito della guerra civile americana e della battaglia di Gettysburg in particolare, non offrendo nulla di originale che possa attirare altri potenziali utenti.

Per giocare è necessario appassionarsi alle tattiche belliche ottocentesche, molto diverse da quelle note a chi è abituato a simulare gli scontri del nostro secolo. Pertanto, per evitare di annoiarvi, pensate bene ai vostri interessi; se vi piace il sistema, potreste trovare più interessante Ardennes o il prossimo Waterloo. Se invece per voi i nomi di Heth e Buford non sono quelli di illustri sconosciuti, vi aspetta qualche settimana (al massimo pochi mesi, dato che il gioco è così circoscritto e manca sicuramente di varietà) di buon divertimento (aumentate di 100 il K-voto).

Paolo Forni

BATTLEGROUND GETTYSBURG

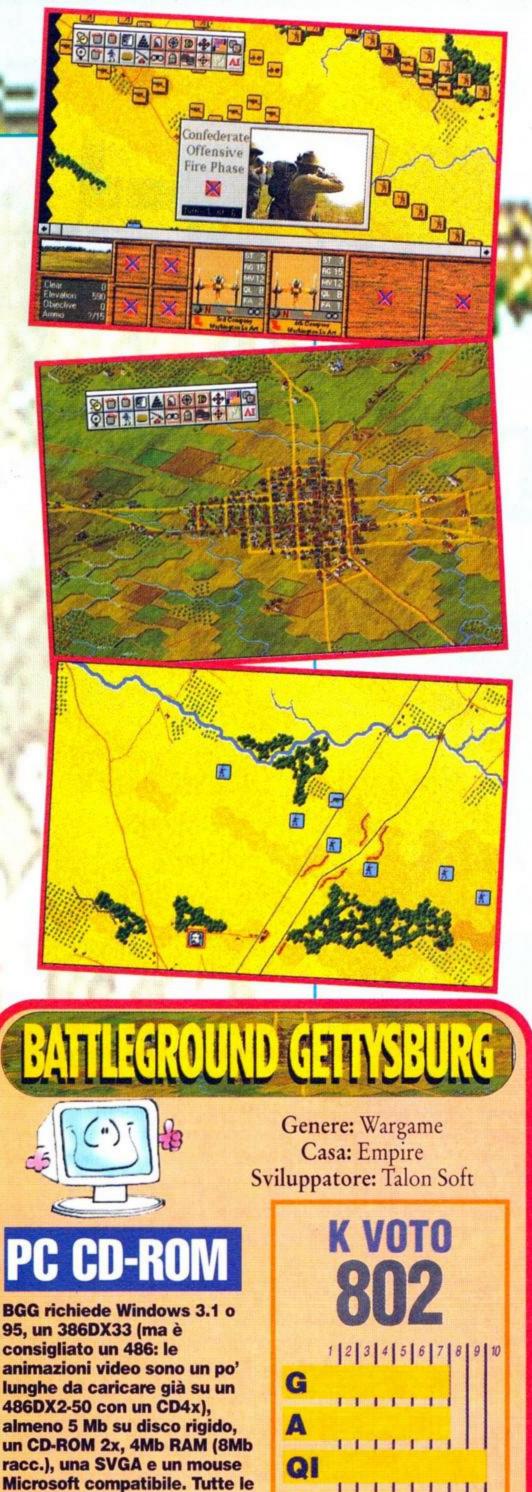
Genere: Wargame
Casa: Empire
Sviluppatore: Talon Soft

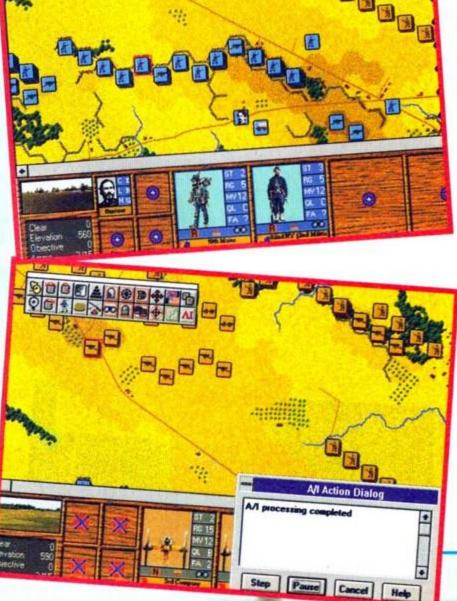
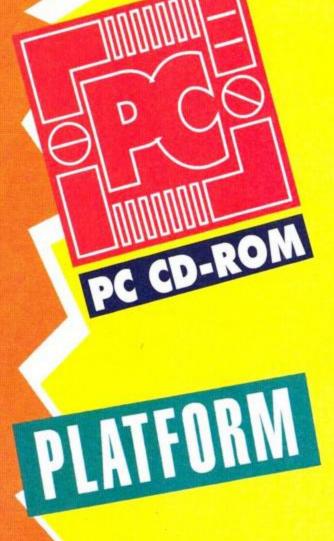
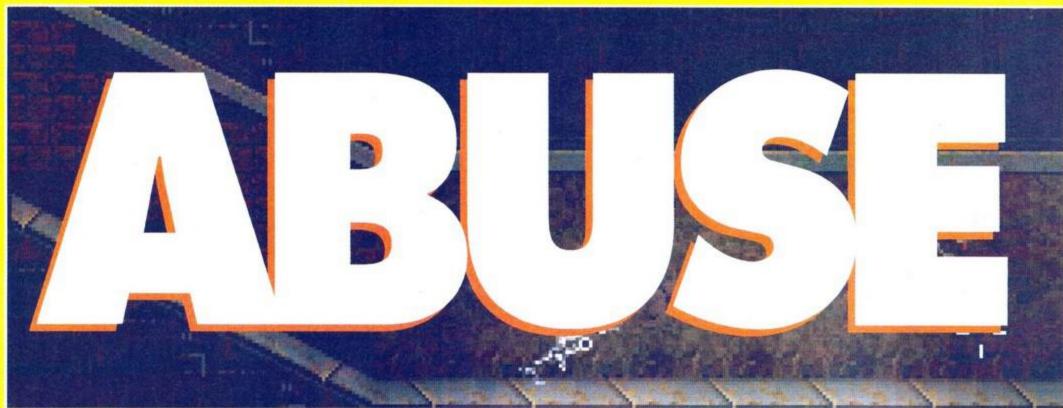
PC CD-ROM

BGG richiede Windows 3.1 o 95, un 386DX33 (ma è consigliato un 486: le animazioni video sono un po' lunghe da caricare già su un 486DX2-50 con un CD4x), almeno 5 Mb su disco rigido, un CD-ROM 2x, 4Mb RAM (8Mb racc.), una SVGA e un mouse Microsoft compatibile. Tutte le principali schede audio sono in grado di riprodurre le urla e gli spari.

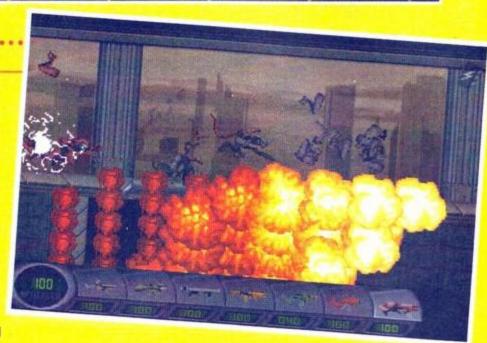
K VOTO
802

G
A
QI
FK

CURVA D'INTERESSE
Minuti Ore Giorni Settimane Mesi Anni
5 4 3 2 1 0

PLATFORM

ABUSE

Mostri meccanici e ogni sorta di orribili mutazioni genetiche ci ostacoleranno nel tentativo di risolvere questo futuristico platform/sparatutto della Origin... Una novità assoluta o la solita minestra riscaldata con l'aggiunta di un po' di pepe in più?

Cari divoratori di platform alla Prince of Persia, qui abbiamo qualcosa di "nuovo" per voi. Ma, tanto per cominciare, perché citare un gioco tanto obsoleto - seppur ancora divertente - come Prince e non qualcosa di più nuovo e attuale alla Ray Man? Semplicemente perché la Origin ha creato una sorta di clone completo della storia del nostro vecchio e sfigatissimo principe proiettandola poi, baracca e burattini, chissà dove nel futuro in una ambientazione alla Alien. E poi perché tra Abuse e Ray Man c'è veramente un abisso sia a livello di grafica, che di sound che... di storia. Il nostro scopo, comunque, è il solito: arrivare il più interi possibile alla fine dei vari dedali di tunnel, saliscendi, pavimenti cedevoli e diavolerie varie che puntualmente incontreremo e, ovviamente, eliminare il maggior numero di nemici che ci si pareranno davanti : cosa indispensabile, più che obbligatoria, per riuscire nel nostro primo obiettivo. Per tenere alto il livello della tensione, i nostri nemici non saranno dei semplici giannizzeri con una bella spadina in mano, ma una lunga serie di diavolerie mutanti e di macchine mortali, volanti o striscianti, rimbalzanti o deflagranti... un po' di tutto, insomma - un punto a favore di Abuse. Tuttavia, a dispetto della discreta innovazione dell'ambientazione, che come ho già detto ci proietta in qualche modo nel terribile mondo che ha dovuto affrontare il Tenente Ripley in Alien, Abuse non riesce in alcun modo a proporci alcunché di effettivamente nuovo o attraente nella sua struttura. Analizzandolo più approfonditamente, troviamo una interessante varietà di armi tra le quali fare la nostra scelta per affrontare i nostri nemici e un discreto sistema di salvataggio del gioco, per una volta non legato semplicemente alla soluzione del livello che stiamo giocando, ma collegato ad alcune stazioni di salvataggio che potremo incontrare via via che avanzeremo nella soluzione del livello stesso. Questa caratteristica è molto utile, considerando il livello di difficoltà del gioco e la violenza degli arrembanti attacchi dei nostri nemici che possono, in un attimo, assorbire tutta la nostra energia fino ad ammazzarci barbaramente. In un certo senso si potrebbe dire che la Origin abbia voluto abbinare le caratteristiche tipiche dei vecchi

DISCRETO

platform alla violenza cruda e distruttiva di un Doom. Prova ne è anche il modo in cui il nostro personaggio spezzetta letteralmente il corpo dei malcapitati mutanti che incontra e, viceversa, lo spezzatino che i nostri nemici fanno di noi ogni qualvolta ci distraiamo. Come in Doom potremo scegliere un livello di difficoltà consono alla nostra preparazione e esperienza in giochi di questo tipo, e come in Doom a volte dovremo girare parecchio prima di riuscire a trovare la strada giusta per uscire dal labirinto in cui ci troviamo. Una grossa differenza tra Abuse e gli altri platform è l'utilizzo dello spazio a disposizione, soprattutto da parte dei nostri nemici. Sebbene ci si ritrovi invischiati, come detto, in una serie infinita di cunicoli - ma anche in qualche open space - quei maledetti che ci bloccano la strada hanno anche la possibilità di portarsi su di un altro piano orizzontale rispetto al nostro, facendo sì che teoricamente noi ci si ritrovi impossibilitati ad affrontarli. Per ovviare a questo problema, Abuse può contare su di un sistema di puntamento delle nostre armi diverso dal solito e interessante, sebbene a mio parere un po' scomodo soprattutto all'inizio. Se per muoversi lungo le direzioni cardinali non si dovrà fare altro che premere i soliti pulsanti a freccia della tastiera del nostro PC, il puntamento e lo sparo avverrà tramite lo spostamento del mouse e il relativo cliccamento frenetico. Bisognerà quindi coordinare alla perfezione le nostre mani per non finire, come sicuramente vi accadrà almeno all'inizio, per correre in braccio al nemico mentre sparate nella direzione opposta! Per quanto concerne grafica e sonoro, c'è poco da dire: la grafica non è niente male, ma non può assolutamente reggere il confronto con un Ray Man. Per il sonoro, poi, questa differenza si accentua forse ancora di più, considerando che a una musica che non dice già molto si aggiungono degli effetti sonori - riscontrabili all'apparire dei nemici - non solo poco convincenti, ma anche altissimi come livelli, al punto che le casse del computer soffrano anche al minimo del volume.

Un gioco da buttar via, allora? Direi di no, ma sicuramente non è uno di quei giochi che ci possono far urlare di gioia, tuttavia... Beh, questa cosa me la sono tenuta per ultima perché la trovo non solo divertente, ma anche intelligentissima. Oltre al ridottissimo libretto di istruzioni, alla confezione di Abuse si aggiunge un altro libretto denominato Level Editor Manual, nel quale potremo trovare tutte le istruzioni che servono per cambiare

completamente la struttura del nostro gioco. In pratica, sfruttando il motore di Abuse, si potranno costruire un'infinità di nuovi livelli del gioco, inserendoci tutte le variabili che questo propone, cambiando la struttura dei cunicoli, il numero dei nemici, delle armi a disposizione e via dicendo. Anche chi non avesse dimestichezza con la gestione di un editor o di un programma di gioco, inoltre, non avrà alcuna difficoltà a costruirsi il proprio Abuse, perché questo manuale non lascia nulla di sottinteso e spiega per filo e per segno quello che si deve fare. In definitiva, non si tratta certo di un must, ma i giovani platformisti potranno comunque trovare del pane per i loro denti senza per altro spendere troppi soldi.

Daniele Falzone

GRANDIOSO

SIMULATORE DI VOLO

Electronic Arts: un nome, una garanzia! I responsabili degli omicidi aerei virtuali più numerosi degli ultimi anni, grazie a USNF, ci regalano ulteriori momenti di aviogioia con l'opzione del multiplayer. Non potete chiedere di più! Airborne!

Ezechiele 25:17 "In quel tempo l'Altissimo si trovava nel deserto dei Byte e, vedendo che l'uomo, creatura perfetta fatta a sua immagine e somiglianza, si annoiava, creò per lui il videointrattenimento. E ciò fu cosa buona. Quando vide che il Suo prodigio tentava di emulare le Sue creature, gli animali, ed in particolar modo gli uccelli per cercare di elevarsi al suo stato divino, datosi che anche allora si stava meglio soli che male accompagnati, creò il simulatore di volo. E vide che era cosa molto buona e giusta. Quando però vide che anche questo non bastava, la Sua ira si abbatté implacabile attraverso le 486(DX-2-66 Hz) Piaghe, affliggendo l'uomo con milioni di frustranti Vampiri Simulatori che non si muovevano neanche per opera dello Spirito Santo (grazie tante, giocava in casa!). Ma nella sua infinita misericordia, vedendo che 'sta volta aveva veramente esagerato, profetizzò con queste parole: "Verrà un tempo nel quale U. S. Navy Fighter avrà un seguito. Ma non come quella porcata di U. S. Marine Fighter, che il mi' Figliolo ancora non ci bazzica di queste cose e vi ha fatto un bello scherzo a farlo uscire a 89.900 quando il mese dopo vendevano il pacchetto intero con tutti e due i giochi a 120.000. (Tra l'altro oggi il prezzo è arrivato addirittura a 65.000: cose da Padreterno!). In verità vi dico che il seguito sarà migliore del precedente (mormorio di stupore/incredulità tra la folla): vi saranno più aerei su cui volare, vi saranno più armi con cui sparare - altro che le mie Piaghe, bazzecole!- e vi saranno anche le opzioni multiplayer! (standing ovation!). Andate e moltiplicatevi, ma andateci piano se no diventate ciechi." E così fu A. T. F. Parola del Programmatore.

Cosa vi aspettavate da me? Una recensione normale? Del mio Guru dei simulatori?! No, dico, USNF mi ha cambiato la vita e io non dovrei sfondare nel misticismo per elogiare la sua progenie? Dopotutto il mio nome di battaglia, Homeboy, l'ho preso proprio da USNF. Ci troviamo di fronte al degno seguito del più grande gioco di avio-simulazione da combattimento, rendiamocene conto. A beneficio dei contadini bifolchi che non hanno mai giocato o addirittura sentito parlare di questo prodigio, facciamo un salto indietro. Correva l'anno 1994 quando la Electronic Arts immetteva sul mercato un simulatore di volo chiamato US Navy Fighter. La denominazione era dovuta al fatto che tutte le missioni e la campagna presente sul CD ROM avvenivano partendo da una portaerei e gli unici velivoli che potevamo pilotare erano appunto quelli che si trovano realmente imbarcati, se si fa eccezione per l'F-104 che compariva come bonus col proseguire del gioco. Non corredato da un successo di massa, ma ingiustamente relegato in un underground per specialisti, forse per la sua eccessiva specificità, questo titolo aveva il pregio di riunire in sé una giocabilità unica, una fluidità spaventosa anche con macchine relativamente poco potenti, una competenza tecnica al di fuori del comune e un coinvolgimento senza precedenti. Mi rendo conto di essere estremamente parziale, ma chi ha

Con un motore a cussì, la mia Alfasudd ai semafori sarebbe imprendibbile!

... E anche 'sto aeroporto l'amme servito!

Mio cugggino m'ha detto che iss aereo va più veloce della luce... ma quann'è sera, cumm'a fa addandà?

giocato con questo simulatore potrà facilmente comprendermi. Dopo poco tempo (che a me è sembrata un'eternità) usciva il seguito, US Marine Fighter, che aggiungeva al suo predecessore una nuova campagna e 4 nuovi velivoli tra cui due a decollo rapido verticale (V/STOL): il Sea Harrier FRS. Mk 2 ed l'AV-8b Harrier II, che richiedevano un nuovo addestramento per comprendere appieno le nuove modalità di controllo del volo, lasciando invariati i comandi di tastiera e di joystick. Gli altri due erano anch'essi due bonus, visto che un Hercules C-130 e uno Yak-141 avrebbero poche possibilità anche solo di alzarsi in volo da una portaerei! Il mio precedente appellativo per questo seguito è dovuto al fatto che è trascorso VERAMENTE poco tempo tra l'uscita dell'espansione in questione, che richiedeva il disco originale per essere giocata, e quella del pacchetto US Gold che raggruppava i due titoli sotto un unico, interessante prezzo. Inutile dire che sono stato io il primo a cadere nel macchiavello; d'altra parte hanno fatto leva sui miei più bassi istinti, cosa ci potevo fare... Oggi ci troviamo di fronte a un prodotto che si rifà ai due precedenti per aspetto grafico, palinsesto di gioco, controlli e musiche. E dove sarebbe tutta questa fantascienza di gioco di cui ci parli? vi starete sicuramente chiedendo. Ignari! Lo sapevo. Ma come ho già detto, chi non è mai stato intrappolato nella tela tesa dalla Electronic Arts non potrà mai capire come il bisogno di nuove campagne, nuovi nemici, nuove armi e nuovi aerei spinge un simulator-dipendente come me a gioire dell'uscita di ATF. Andiamo subito a vedere come funziona il nuovo

prodotto, come si ricollega agli altri due e quali sono le caratteristiche che lo rendono così appetibile: avete indossato il casco? Lo avete allacciato? E le luci accese anche di giorno? Prudenza! Ready to roll! Questa volta partiamo dall'esterno, direttamente dalla confezione (meglio andare in ordine, c'è troppa roba da dire!). Sotto la classica immagine di dog fight presente su tutte le copertine dei simulatori di volo, troviamo una scritta curiosa: Jane's Combat Simulation. Non pensate che il gioco sia una simulazione di combattimento di lotta nel fango con una campionessa di nome Jane perché siete fuori strada. Il Jane's Information Group universalmente riconosciuto come la più autorevole fonte di informazioni aerospaziali e di difesa globale del mondo. Alle sue oltre cento pubblicazioni annue in materia militare fanno riferimento tutti i Capi di stato maggiore degli eserciti di oltre 165 paesi del mondo. Da questo possiamo evincere che nessun simulatore prima di ATF ha mai avuto la competenza tecnica necessaria per raggiungere il livello di questo prodotto. Avvalendosi di questo non indifferente vantaggio, ATF si apre con una spettacolare introduzione filmata al mondo del Jane's Information Group per portarci subito a un altro filmato introduttivo che non ha nulla da invidiare

Ammappalo che botta!

In questa foto ecco rappresentato il mitico Rafale...

... e qui l'avveniristico ASTOVL1...

... il motore a reazione dell'F-221...

... l'invisibile F-117, protagonista della Guerra del Golfo...

... due Rafale in coppia...

a un qualsiasi film sui combattimenti aerei. E' incredibile come solo pochi secondi di voli incrociati e scontri aerei possano tenere incollato un giocatore allo schermo ancora PRIMA di iniziare a giocare! Come ho già detto prima, il gioco si apre con un palinsesto identico ai suoi due predecessori: Missione Singola, editor di missione veloce, editor di missione pro, settaggi grafici e sonori, schede dei piloti registrati, info pad sui veicoli del tutto uguali ai precedenti, persino le foto dei piloti tra cui scegliere sono le stesse (con l'aggiunta di una manciata di volti nuovi). Ma ecco una voce nuova: schede di riferimento del pilota. Cosa sarà mai? Prodigio! UNA GUIDA MULTIMEDIALE su tutti i nuovi veicoli di questo gioco! Infatti ci sono ben sette nuovi aerei da pilotare e alla Electronic Arts hanno pensato bene di inserire una sezione comprendente foto, specifiche, capacità, manovre, armamenti e quant'altro un monomaniaco come me può desiderare; ma non è finita: ci sono pure i filmati! Altro che 3x2! In pratica ATF è stato creato per permettere all'utente di pilotare tutti quei velivoli che fino a un paio di anni fa erano a livello sperimentale e che negli ultimi tempi si sono ritagliati la loro fetta di cielo grazie alle loro incredibili capacità del tutto impensabili solo 10 anni fa. Per la descrizione di questi gioielli vi rimando al box e cerco di riprendermi dallo stupore che ancora mi pervade per passare, ahimè, a una nota dolente. No, non è ancora il momento dell'AVI (Associazione Videogiocatori In*°@^ti, alla quale, vi ricordo, io e il vicepresidente Daniele "Meteora" Falzone abbiamo aperto ufficialmente le iscrizioni: scriveteci!). Si tratta del manuale: sono obbligato a tornare ancora indietro di qualche anno, cioè all'uscita del primogenito. Esso era corredato da un tomo di istruzioni dal non indifferente peso, foriero di un grande periodo di studio che doveva necessariamente precedere il gioco per comprenderne appieno ogni sua funzione. Nonostante questo, qualche piccola informazione mancava anche a questa Treccani del pilota, ma l'ostacolo veniva facilmente aggirato facendo un po' di pratica, essendo le informazioni mancanti del tutto marginali e di abbastanza facile intuizione. Con

l'avvento del secondo capitolo, il volume del manuale veniva drasticamente ridotto alle dimensioni di un fumetto di terz'ordine, riportando però tutte le informazioni necessarie per il controllo dei nuovi velivoli a decollo/atterraggio verticale e anche quelle poche informazioni mancanti nel primo volume. Per i possessori di entrambi i giochi, i manuali diventavano quindi complementari (anche perché senza USNF di giocare a USMF non se ne parla proprio!). Quello che mi stupisce è che nel nuovo manuale, composto da 40 pagine, 30 sono riservate all'installazione e le rimanenti 10 riportano schematicamente i controlli di volo e BASTA! Vale a dire: anche se non si richiede il possesso di USNF, scordatevi di poter giocare con ATF perché ci vorrebbero minimo 2 anni di pratica solo per capire come fare a decollare. Senza contare che l'utilizzo delle decine di nuove armi presenti in ATF rimarrebbe del tutto oscuro anche al sottoscritto, se non fosse per i suoi approfonditi studi in materia! Altro fatto divertente è che i manuali sono tutti in italiano (grande comodità), ma i giochi completamente in inglese!

preparazione rischiate di trovare ATF frustrante. Certo, potete chiedere a chi possiede gli altri due giochi di prestarvi i manuali, ma il mio consiglio è di arrivarci per gradi; dopotutto, ATF non si esaurirà tanto presto e se siete fortunati, quando sarete pronti per lui, sarà anche sceso di prezzo e... (non ce la faccio più ad usare questo tono pacato e accondiscendente): CORRETE! COMPRATE! DEVASTATE! Se avete problemi, venite da me, ve lo insegno io come si pilota un B-2! Giuro che vi darò ripetizioni di volo, tutto quello che volete, ma non perdetevi il più grande spettacolo del mondo! Ora devo andare, due gentilissimi signori in camice bianco sono venuti a prendermi. Ma... cosa volete?... No, sto benissimo. Lasciatemi andare! NO! AIUTO! Non sono pazzo!... Homeboy: passo e chiudo.

Commercialmente questa è una mossa da rapaci! Manca purtroppo lo spazio per parlare delle trame, ovverosia della campagna Egiziana del 1998 e quella sulla penisola di Vladivostock del 2002, dove basti sapere che la situazione politica richiede un intervento tanto rapido quanto preciso. Purtroppo mancano, rispetto a USNF, i filmati di briefing che regalavano una punta di realismo in più al gioco. Le musiche, sempre ben curate, sono state sottoposte a riarrangiamenti senza però variare nel contenuto. La grafica è sostanzialmente la stessa (ben curata e dettagliatissima se impostata ai massimi parametri) e, sorpresa delle sorprese, disattivando anche solo metà delle opzioni grafiche (gouraud, texture, e via dicendo) il gioco riesce ad essere scorrevole anche su un "modesto" Pentium 60 a 16 Mb RAM. Se teniamo conto che le richieste minime sono il canonico 486 DX-2, stavolta l'AVI può prendersi una giornata di vacanza. Alt, mi rimangio la parola. Se provaste ATF su di un misero 486 anche voi come il nostro amato vicepresidente Meteora (che ha voluto controllare di persona la veridicità dei miei dogmi), scordatevi la fanta-introduzione filmata come pure i video e le foto dell'enciclopedia multimediale. Alla faccia delle richieste minime di hardware! Alcune raccomandazioni per chi volesse avvicinarsi alla trilogia: in ATF i nuovi velivoli fanno gola, lo so. I bombardieri strategici presenti, proprio per la loro recente progettazione e il segreto che li ha avvolti fino a poco tempo fa, sono un'esca invitante. Vi capisco, so che non vedete l'ora di aprire quel portellone e rilasciare 64 bombe a caduta su di un aeroporto Siriano; purtroppo, senza un'adeguata

Alessandro "Pitone" Seccafieno

ATF

Genere: Simulatore di volo
Casa: Electronic Arts
Sviluppatore: Interno

PC CD-ROM

Non vi illudete di poter giocare a ATF con il 486 DX-2 66 Hz richiesto. Con un Pentium 60 riuscite ad arrivare ad un buon livello di divertimento, sempre che abbiate 16 o più MB di RAM. Oltre alle classiche schede sonore supportate, potrete intrattenervi anche con accessori virtuali quali i Virtual I-O e tutti i joystick del mondo.

K VOTO
910

G A QI FK

CURVA D'INTERESSE: Minuti Ore Giorni Settimane Mesi Anni — 5 4 3 2 1 0

RAPPORTO QUALITÀ/PREZZO
Q: K GIOCO, OTTIMO, BUONO, MEDIOCRE, SCARSO
P: MAH!, SE PROPRIO VOLETE..., SI PUÒ FARE, OK, CORRETE!

PC CD-ROM

The Dame was LOADED

Rispolverate la licenza di investigatore privato e lucidate la pistola, pronti per tuffarvi in una nuova caccia all'uomo ambientata negli anni quaranta. Il tutto grazie a questa nuova avventura della Philips Interactive.

APPASSIONANTE

È il 1940, a Los Angeles; siete un investigatore privato, con un piccolo ufficio con vista sul classico vicolo maleodorante, e combattete la vostra difficile guerra quotidiana per sbancare il lunario. Una bella mattina la porta dell'ufficio si apre, facendo entrare un'attraente ragazza (bionda, naturalmente, come da copione) che è venuta ad assumervi per rintracciare suo fratello, scomparso da alcuni giorni in circostanze misteriose.

ELEMENTARE, WATSON...

The Dame Was Loaded è l'ultima avventura messa in commercio dalla Philips Interactive, sviluppata con una trama che, almeno all'inizio, si presenta come una delle più classiche, con tutti gli aspetti e i dettagli tipici del caso. Come avrete certamente capito dall'introduzione si tratta di un giallo, ambientato nelle sordide strade dell'America dei primi anni quaranta, in cui voi verrete pian piano coinvolti in un fitto intreccio che va ben oltre la semplice ricerca iniziale di una persona scomparsa. Fin dalle prime ricerche, infatti, verrete a scoprire che la persona che cercate è nota in città con un secondo nome (indice sicuro di attività torbide), e continuando a scavare porterete alla luce dei legami inquietanti con il misterioso omicidio di una donna avvenuto pochi giorni prima che vi dessero l'incarico; il resto lo lascerò scoprire a voi. La storia dell'avventura comunque vi porterà lontano, visto che è stata sviluppata su 2 CD.

MI FACCIA L'INTERFACCIA

Il gioco è sviluppato alla maniera classica delle avventure dell'ultima generazione, con il massiccio utilizzo di filmati digitalizzati che descrivono gli eventi più importanti e un sistema di controllo del tipo punta e clicca con un cursore intelligente che cambia forma a seconda delle azioni che potete intraprendere su ogni oggetto che appare sullo schermo. L'inventario è a scomparsa (si attiva premendo entrambi i tasti del mouse), così come l'utilissimo taccuino degli appunti, che memorizza i risultati delle vostre indagini, le informazioni ricavate dagli interrogatori e le persone interessanti da contattare. La qualità dei filmati è discreta: le animazioni sono a pieno schermo e molto fluide (bene!), ma purtroppo la definizione non è delle migliori, e a volte le immagini appaiono troppo sgranate (male!). La recitazione degli attori è buona, e contribuisce a creare la giusta atmosfera, così come è ottima la qualità del parlato, perfettamente comprensibile. A questo proposito è bene far notare

come la versione qui recensita fosse quella in inglese; la Philips ha comunque annunciato una imminente versione tradotta per il mercato italiano (e sarebbe anche ora, visto che in Francia e Germania la localizzazione è ormai una cosa normale).
Le animazioni di intermezzo sono inserite gradevolmente e non annoiano con eccessive ripetizioni; purtroppo sulle immagini statiche sono stati omessi quei piccoli tocchi di classe che avrebbero sicuramente migliorato la qualità complessiva del programma. Per esempio, quando parlate ad un personaggio, se toccate un argomento di interesse goderete del relativo filmato, altrimenti ascolterete le risposte del vostro interlocutore fissando una sua immagine completamente immobile; senza volere a tutti i costi un filmato specifico per ogni brano di dialogo, forse qualche breve accenno di movimento avrebbe dato più vitalità e maggior realismo alla scena.
Il metodo di controllo del gioco è sufficientemente immediato e funzionale, anche se risulta particolarmente scomodo il sistema di gestione dei file: per caricare e salvare la vostra posizione (così come per uscire dal gioco) sarete obbligati a fare ritorno al vostro ufficio per usare la macchina da scrivere. Una inutile perdita di tempo; un menu apposito richiamabile in qualsiasi momento sarebbe stato sicuramente più efficiente. The Dame Was Loaded è in definitiva una buona avventura, non particolarmente sofisticata, ma proprio per questo perfettamente alla portata anche dei computer meno potenti. La giocabilità è valida, con un rapporto bilanciato tra enigmi pratici da risolvere e interrogatori da svolgere, mentre la storia ha un suo fascino, che vi saprà catturare una volta che avrete superato le prime fasi di gioco, dal ritmo un po' troppo lento. L'aspetto complessivo del programma è discreto, anche se non si respira l'aria del colossal, e un po' più di attenzione ai dettagli avrebbe sicuramente giovato; però un gioco può essere comunque divertente anche se non è un film degno del palcoscenico di Hollywood. E tutto sommato The Dame Was Loaded ha molta sostanza da offrire, anche se la forma poteva essere migliore; tenetelo presente se vi piacciono le avventure a sfondo giallo.

Antonio Perna

The Dame was LOADED

Genere: Avventura
Casa: Philips Interactive
Sviluppatore: Beam Software

PC CD-ROM

Specifiche tecniche alla portata per questa avventura: 486 DX 33 MHz, 8 MB RAM, CD-ROM a singola velocità, 6 MB liberi su hard disk. Per avere risultati ottimali converrebbe avere un CD a doppia velocità. Sono supportate schede sonore di ogni genere e specie.

K VOTO
850

ACTION-PUZZLE

La Psygnosis prosegue a convertire i suoi successi pubblicati originariamente per Sony Playstation perchè si ripetano sui PC. Con alterne fortune.

Non molto tempo fa la Psygnosis ci aveva proposto la conversione da Playstation di Wipeout, un gioco di corse futuristico che aveva riscosso enorme successo sulla console di casa Sony; purtroppo su PC la conversione si dimostrò tecnicamente troppo limitata perchè potesse aspirare a qualche alloro.
Assault Rigs è la nuova conversione da Playstation che la software house inglese mette sul mercato, e anche questa soffre di alcuni problemi, anche se meno evidenti.

VIDEOGAME, ULTIMA FRONTIERA...

Come narrato nell'introduzione animata (molto carina), Assault Rigs è dichiaratamente l'ultima evoluzione dei videogiochi: il massimo. Praticamente verrete spediti nel Cyberspazio a bordo di una specie di carro armato, che potrete scegliere tra tre diverse varianti più o meno veloci o corazzate, a seconda dei vostri gusti. Il vostro compito è di affrontare una serie di labirinti tridimensionali in sequenza, allo scopo di raccogliere tutte le gemme in esso racchiuse per poter attivare l'uscita entro un certo tempo limite prestabilito.
All'interno di ogni labirinto naturalmente sono nascosti ad aspettarvi numerosi nemici dalle più diverse caratteristiche, che non chiedono di meglio se non di farvi la pelle; per fortuna lungo il tragitto potrete raccogliere numerose armi, racchiuse in speciali cristalli, che serviranno a rendere sempre più micidiale il vostro mezzo (mitici i proiettili rimbalzanti). Al completamento di ogni livello vi verrà fornita una password che vi permetterà di proseguire ad ogni nuova partita dall'ultimo livello che avete raggiunto.
Con il procedere del gioco la topografia dei vari labirinti diventa sempre più intricata e complessa, con sviluppi su più piani, ascensori, piattaforme mobili e semplici enigmi da risolvere per poter procedere (attivare una particolare piattaforma a distanza, cadere in un piano nascosto salendo un rampa...).

I nemici sono abbastanza vari e numerosi, anche se non dimostrano un'intelligenza particolarmente sviluppata; il più delle volte si limitano a spararvi quando vi vedono, qualcuno vi insegue, in rari casi vi aspettano nei punti cruciali. In ogni caso vi daranno il filo da torcere necessario, anche se morire in combattimento non sarà la vostra principale preoccupazione: il vostro vero nemico in Assault Rigs, infatti, è il tempo. Decifrare il percorso di un labirinto e seguirlo nel minor tempo possibile (senza farvi massacrare dai nemici) diventerà ben presto il vostro più grande problema, ed è probabilmente in questo che Assault Rigs darà il meglio di sé.

UN PAZZO IN CABINA DI REGIA

La giocabilità complessiva di Assault Rigs non è malvagia, anche se la dinamica dei livelli dopo un po' li rende ripetitivi. Il vero problema di questo titolo sono le viste usate per giocare: sono tante, ma neppure una è utile, e qualcuna è addirittura dannosa. Le viste dall'alto sono troppo ravvicinate perchè riescano a farvi scorgere la conformazione del labirinto, quella dall'interno del carro armato fornisce pochi punti di riferimento, quella da dietro è troppo vicina al veicolo e copre la visuale. L'unica vista eventualmente valida per giocare resta quindi quella da dietro, rialzata rispetto al vostro veicolo; purtroppo il motore grafico del programma sposterà in continuazione il vostro punto di vista quando vi troverete ad avere un ostacolo (come un muro, ad esempio) alle spalle, provocando una fastidiosa sensazione di instabilità e disorientamento. Roba da mal di mare.
Ed è un peccato, perchè per il resto la tecnica con cui è stato programmato Assault Rigs non è tanto male, anche se la grafica non è particolarmente ricca e l'uso dei colori è spesso un po' contrastante. Per il resto le animazioni sono discretamente fluide e l'azione si snoda senza rallentamenti, pur senza raggiungere mai particolari vette di freneticità.
In pratica Assault Rigs sarà in grado di soddisfare solo gli amanti del genere, nostalgici dei vecchi giochi in cui ci si trovava intrappolati in tortuosi labirinti, non tanto perchè manchi di giocabilità, quanto piuttosto perchè i difetti tecnici (per una volta non imputabili alla lentezza del programma) scoraggeranno decisamente gli utenti meno interessati. Peccato, perchè le premesse per realizzare una buona conversione c'erano tutte, ma non sono state adeguatamente sviluppate.

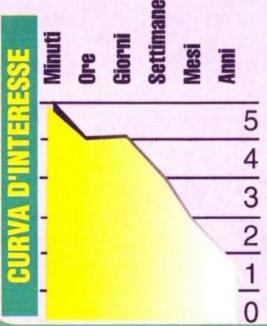
Antonio Perna

Genere: Action puzzle
Casa: Psygnosis
Sviluppatore: Interno

PC CD-ROM

Le richieste hardware non sono particolarmente salate: 486 DX 33 MHz, 8 MB RAM, CD ROM singola velocità, scheda grafica VESA compatibile. Per non incorrere in fastidiosi rallentamenti è comunque consigliato almeno un 486 DX2 66 MHz. Supporta tutte le schede sonore più diffuse.

QUELLI CHE

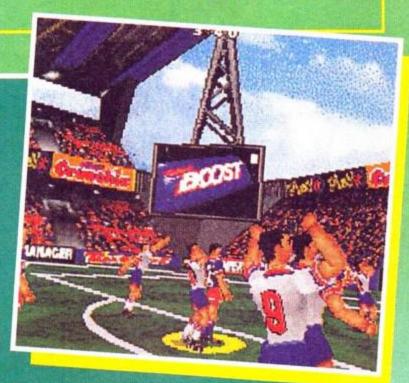
SPORT SPORT SPORT SPORT SPORT SPORT SPORT SPORT SPORT SPORT SPORT SPORT SPORT SPORT SPORT

Giugno, tempo di Europei. Quale occasione migliore per fare il punto della situazione del mondo videoludico calcistico?

Come gli intenditori sapranno, in questo mese si giocano gli Europei di calcio. L'Italia è tra le "prescelte", e darà sicuramente, grazie all'opera certosina e talvolta criticata di Arrigo Sacchi, non poche emozioni. Già vi vedo, bandierone in una mano e pop corn nell'altra, inneggiare su improbabili fuori gioco di Maldini, o su fallacci a Del Piero durante una delle sue incursioni.
Spesso mi capita che, dopo aver visto un evento sportivo, mi venga la voglia di emulare le stesse prestazioni comodamente seduto davanti al mio computer. Segue a ruota la domanda: quali sono gli attuali e più diffusi programmi di simulazione calcistica? Eccovi una esaustiva carrellata di software calcistici, per la gioia di grandi e piccini.

Luca Monticelli

ACTUA SOCCER

CASA PRODUTTRICE:
Gremlin
RICHIESTE HARDWARE:
486, 33MHz, 4Mb RAM.

Combinando tecnologie 3D, con viste a tutto campo, Actua Soccer è attualmente uno dei giochi più in voga del momento. La giocabilità è delle migliori, e favorisce appieno le aspettative dei giocatori più esperti.

EUROPEAN CHAMPIONS

CASA PRODUTTRICE:
Ocean
RICHIESTE HARDWARE:
286, 33MHz, 2Mb RAM.

Con la sua visione dall'alto, European Champions è sicuramente il gioco che più si avvicina alla tematica del mese, sfornando tutte le squadre del campionato Europeo per nazioni. La sua grafica, decisamente semplicistica e non ricercata, non fanno di questo gioco un punto di riferimento.

PREMIER MANAGER 2

CASA PRODUTTRICE:
Gremlin
RICHIESTE HARDWARE:
386, 33MHz, 4Mb RAM.

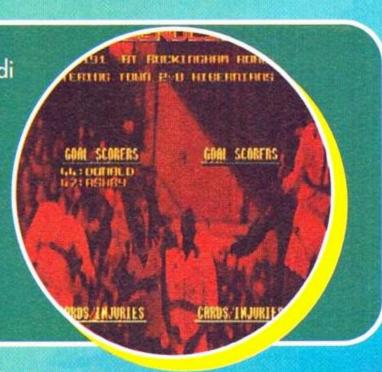
E' stato sicuramente uno dei più gettonati giochi di simulazione manageriale, tant'è che ha avuto un suo seguito. Centinaia di opzioni e statistiche colorano questo gioco, per la gioia degli appassionati.

IL CALCIO...

SPORT SPORT SPORT SPORT SPORT SPORT SPORT SPORT SPORT SPORT SPORT SPORT SPORT SPORT SPORT SPORT SPORT

PREMIER MANAGER 3

CASA PRODUTTRICE:
Gremlin
RICHIESTE HARDWARE:
386, 33MHz, 4Mb RAM.

Il seguito di PM 2 contiene indubbiamente delle migliorie, e in questo gioco sono state aggiunte decine di opzioni e tools che lo rendono sempre più vicino alla realtà per la gioia degli appassionati.

EMPIRE SOCCER

CASA PRODUTTRICE:
Empire
RICHIESTE HARDWARE:
386, 33MHz, 4Mb RAM.

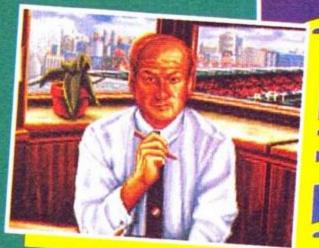
E' il pretendente alla corona di Sensible World of Soccer. La visione prospettica è decisamente migliore, e solamente il pubblico decreterà chi sarà il vincitore. La sua alta giocabilità è preferita dagli smanettatori in genere, e per questo non è da consigliarsi ad un pubblico particolarmente esigente in fatto di realismo.

ULTIMATE SOCCER MANAGER

CASA PRODUTTRICE:
Impressions
RICHIESTE HARDWARE:
386, 640k, 2Mb RAM.

Dalla gavetta alle squadre di serie A. Il cammino di un Manager calcistico dev'essere graduale, e con Ultimate Soccer Manager è possibile soddisfare appieno le suddette richieste. Scoprirete che la corruzione, nel calcio, non risiede solamente in Inghilterra.

ACTION SOCCER

CASA PRODUTTRICE:
Ubi Soft
RICHIESTE HARDWARE:
486, 33MHz, 4Mb RAM.

Un gioco fuori dalla norma. Squadre che non esistono, giocatori che "galoppano" per tutto il campo in una visione prospettica 3D... il tutto veramente divertente e senza troppe esigenze. Una volta tanto si prende in giro il gioco del calcio.

...LO GIOCANO

SPORT SPORT SPORT SPORT SPORT SPORT SPORT SPORT SPORT SPORT SPORT SPORT SPORT SPORT SPORT

ON THE BALL

CASA PRODUTTRICE:
Ascon
RICHIESTE HARDWARE:
386, 33MHz, 4Mb RAM.

Un altro gioco manageriale, che amministra coscientemente tutte le squadre di calcio alle quali vorrete offrire la vostra collaborazione. Una buona grafica completa questo gioco manageriale, che non rischia di essere, così, troppo noioso.

FIFA '96

CASA PRODUTTRICE:
EA
RICHIESTE HARDWARE:
486, 33MHz, 8Mb RAM.

Il più bel gioco dell'anno. Ricco di grafica, azione e realismo, Fifa '96 ha conquistato il cuore di molti appassionati di simulazioni calcistiche.Indubbiamente il migliore, sotto tutti i punti di vista.

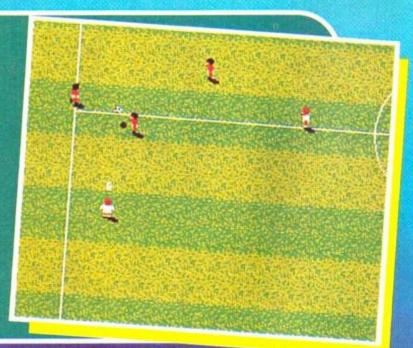
STRIKER '95

CASA PRODUTTRICE:
Time-Warner Interactive
RICHIESTE HARDWARE:
386, 33MHz, 4Mb RAM.

Un gioco dalle caratteristiche "popolari", uscito sia per Amiga che per Super NES. Grandi commenti alle partite eseguiti da Andy Gray, uno degli speaker più famosi nel girone scozzese.

SENSIBLE SOCCER

CASA PRODUTTRICE:
Time-Warner Interactive
RICHIESTE HARDWARE:
386, 33MHz, 8Mb RAM.

Gioco veloce, visione dall'alto, realismo galoppante. Sono gli ingredienti di Sensible Soccer, uno dei più gettonati titoli del 1995. Molto divertente, non richiede un hardware potente, e quindi risulta accessibile a molti appassionati.

CHAMPIONSHIP MANAGER

CASA PRODUTTRICE:
Domark
RICHIESTE HARDWARE:
386, 33MHz, 4Mb RAM.

La Domark ha da sempre amato le simulazioni. Questo è uno dei suoi titoli più conosciuti. Managerialmente è molto valido, soprattutto per quanto riguarda il calcio-mercato e le questioni finanziarie.

AL COMPUTER!

SPORT SPORT SPORT SPORT SPORT SPORT SPORT SPORT SPORT SPORT SPORT SPORT SPORT SPORT SPORT SPORT

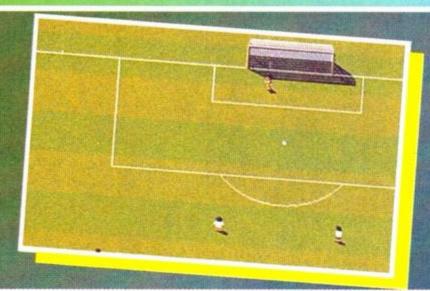
FIFA SOCCER

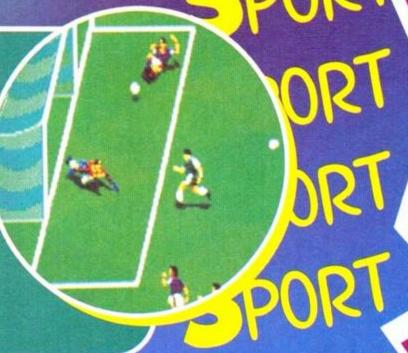
CASA PRODUTTRICE:
EA
RICHIESTE HARDWARE:
386, 33MHz, 4Mb RAM.

Fifa Soccer è stato uno dei più gettonati giochi di simulazione calcistica nel genere "action". Poco controllabile, ma altamente spettacolare, questo gioco ha fatto passare notti esaltanti al sottoscritto. Abbastanza realistica, anche se ormai non più aggiornata, la situazione dei giocatori e delle squadre.

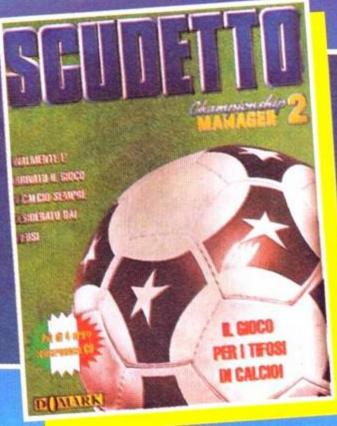
SWOS

CASA PRODUTTRICE:
Time-Warner Interactive
RICHIESTE HARDWARE:
386, 33MHz, 4Mb RAM.

E' considerato il più valido in fatto di giocabilità. La visione dall'alto e la grafica non proprio dell'ultima generazione non pregiudicano il giodizio finale del pubblico su SWOS; anzi, ne aumentano le caratteristiche vincenti.

KICK OFF 3

CASA PRODUTTRICE:
Anco
RICHIESTE HARDWARE:
386, 33MHz, 2Mb RAM.
Uscito in tutte le piattaforme hardware, Kick Off 3 è stato sicuramente uno dei più seguiti giochi di calcio. La grafica, non esagerata ma sufficientemente valida, ha mantenuto questo gioco nell'olimpo dei simulatori.

SCUDETTO

CASA PRODUTTRICE:
Domark
RICHIESTE HARDWARE:
486, 33MHz, 8Mb RAM.

Uno dei pochi simulatori interamente scritto e commentato in italiano, con una grafica finalmente decente. Le opzioni manageriali sono veramente migliaia, e gli appassionati possono intervenire su infinite variabili, rendendo estremamente realistico il gioco. Un po' meno credibili sono i commenti, tradotti da speaker anglosassoni. Bisteccone docet.

Big Red racing

Broom... Brooom... Youhyouh! Si parte! Come dite? Non sapete guidare una ruspa? Men che meno uno spazzaneve? Beh, neanch'io... ma aspettate di vedere il resto!

Cosa pensereste se doveste leggere l'ennesima recensione su un gioco di macchine? Probabilmente quello che ho pensato io quando mi hanno messo in mano la scatola di Big Red Racing: che di giochi e giochini con le macchinine, in tanti anni di onorata (?) carriera, se ne son visti tanti... Forse troppi, e non tutti di qualità tale da meritare una menzione nella storia dei videogiochi. Un genere inflazionato che ha perso col tempo le dimensioni 'naturali' del gioco-gioco per seguire sempre più pedissequamente (sì, lo so, è un termine forbito... d'altra parte sono l'unico redattore di K che si preoccupa della vostra istruzione... e sono anche il più modesto) l'evoluzione dei 'motori grafici' che alimentano i PC.

Perché nessuno produce più quei bei giochini che, tanto belli a vedersi magari non saranno, però ci passi le ore, i giorni e i mesi divertendoti come un bambino?

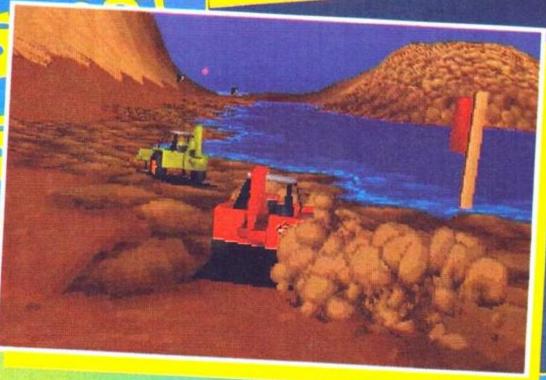
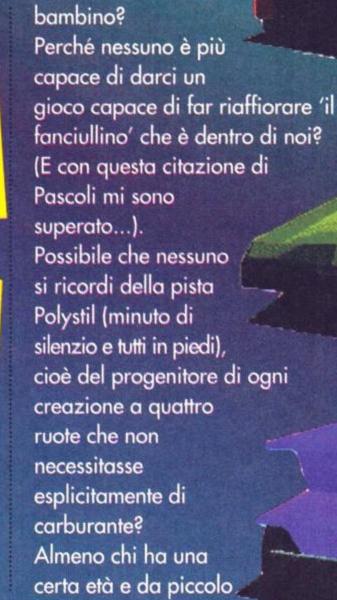
Perché nessuno è più capace di darci un gioco capace di far riaffiorare 'il fanciullino' che è dentro di noi? (E con questa citazione di Pascoli mi sono superato...).

Possibile che nessuno si ricordi della pista Polystil (minuto di silenzio e tutti in piedi), cioè del progenitore di ogni creazione a quattro ruote che non necessitasse esplicitamente di carburante? Almeno chi ha una certa età e da piccolo non poteva ancora godere delle gioie 'multimedielettrociberludico-spazionautiche' del PC, dovrebbe ricordarsi delle mitiche piste di plastica con saettanti Formula 1 che giravano veloci (si fa per dire), a mo' di tram, su una triste monorotaia che non lasciava adito a fantasie o a sorpassi azzardati... Eppure, quante ore passate come deficienti (dai, diciamolo) a schiacciare un bottone davanti a quella misera pista a forma di otto... Ma ci si divertiva... Eccome se ci divertiva...

Così eccoci arrivati Big Red Racing.

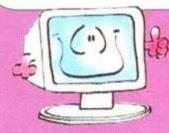
Alla Domark hanno finalmente sfornato un gioco-gioco da giocare con sano e sganascioso sollazzo!

Un simulatore di guida molto poco serio nella sua essenza, ma decisamente accattivante e, dopo un primo timido approccio, totalmente coinvolgente.

Big Red Racing non offre niente di graficamente superlativo o di totalmente innovativo anche se, è bene dirlo subito, il gioco è comunque talmente 'ingombrante' da scattare in modo assai fastidioso già su un 486 8MB a 66MhZ (e non è che ho citato una 'scartina' di computer...), ma qui a K era da tempo che non ci si divertiva così tanto: riuscite a immaginare un torneo redazionale su

vasche da bagno a sei ruote con temporanea sospensione di tutte le attività lavorative, telefoni che squillano e nessuno risponde? Con BRR sembra di partecipare a qualcosa del tipo 'La corsa più pazza del mondo'. Ci sono a disposizione 24 circuiti differenti per locazione (si va dal Gran Canyon, al Polo Nord, alla Luna), caratteristiche, difficoltà e mezzi di trasporto (o, meglio, da gara). Ogni circuito, infatti, presenta asperità tali da poter essere affrontato solo con speciali mezzi che vanno dal gommone (o l'Hover Craft, un eliveicolo anfibio tutto americano) per cavarsela tra le pareti del Gran Canyon, al Moon Buggy a sei ruote (specie di trattore lunare) per saltellare tra i crateri del pallido satellite terrestre. Qui, ragazzi, attenzione alla 'chicca': se finite fuori strada (si fa per dire, perché sulla Luna non è che ci sia gran che di asfaltato) correte il rischio di imbattervi nel celeberrimo Monolite Nero protagonista dell'altrettanto mitico film '2001 Odissea nello spazio' di Stanley Kubrik... Lode e onore ai programmatori, dunque, per sì colte citazioni che rendono maggiormente ammirevole un gioco che, e lo ripeto ancora una volta, fa dello stimolo continuo al divertimento, quello che noi in redazione chiamiamo 'fattore K' (lo stesso che poi trovate sulle schede di valutazione) il suo indiscutibile pregio. Si può giocare da soli, in due e anche via modem, le musiche e gli effetti sonori sono decenti e, oserei dire 'ininfluenti' sul gioco (nel senso che non incidono più di tanto, sia in senso positivo che negativo, sulla godibilità del prodotto).

Ma questa credo che sia una sensazione che si prova solo se si riesce ad 'entrare' con sufficiente coinvolgimento emotivo nel gioco. Cioé, se sei lì che ti agiti tra joystick e tastiera contorcendo tutti i muscoli facciali tipo Jim Carrey in 'The Mask', alla fin fine non è che di musica o di rombi di motore tu ne senta poi tanti... Io, ad esempio, mi sono talmente 'immerso' nel gioco e concentrato sulla guida che, come ahimé mi accade spesso anche nella realtà, ho divelto lampioni, cartelli stradali e paletti a non finire... Provare per credere. Anzi, credeteci e provateci.

Max 'Schumacher' Pantani

Big Red racing

Genere: Simulatore di guida
Casa: Domark
Sviluppatore: Big Red Softwre

PC CD-ROM

Volete scorrazzare tra Piramidi egizie o nel bel mezzo di Sidney senza inKare in imbarazzanti scatti e rallentamenti? Dovete possedere quanto segue: un bel Pentium a 100 MhZ, 10MB RAM (con 8MB, comunque, gira lo stesso), un classico CD ROM 2x (se 4x meglio)e scheda VGA.

K VOTO
890

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

G

A

QI

FK

CORSE

MANIC KARTS

NEW GAME

Dopo il discreto successo riscosso da Superkarts l'anno scorso, la Manic Media ci propone un nuovo gioco riveduto e corretto partendo dalle basi poste dal predecessore: e non poteva chiamarsi che Manic Karts!

Avete mai provato l'ebbrezza di correre a 200 all'ora sfiorando il terreno, a pochi centimetri dall'asfalto, protetti solo dal vostro casco e da una preghiera ? Se non l'avete mai fatto la Manic Media vi garantisce che questa è la volta buona, e vi dà il benvenuto nel mondo delle gare di go-kart, dove la vostra abilità alla guida potrà davvero fare la differenza, più che un mezzo meccanico all'avanguardia (non è vero!).

IL NIPOTE DI SUPERMARIO KART

Manic Karts non è una simulazione di guida; vuole essere un arcade frenetico capace di farvi vivere in prima persona la velocità pura, immergendovi in una corsa senza esclusione di colpi, velocissima e senza pause. Chi ha avuto la fortuna di giocare a SuperMario Kart sul Super Nintendo può farsi un'idea del genere di azione che il gioco della Manic Media è in grado di offrire: le piste dove correrete sono semplici ma molto varie, vanno affrontate con attenzione perché hanno delle curve traditrici che non perdonano, e vi permetteranno di sfidarvi gomito a gomito con i kart avversari per cercare ad ogni costo di stare davanti. Tutte le scorrettezze sono ammesse: tagliare la strada, tamponare in curva, stringere gli avversari contro i muri; l'importante è vincere, non partecipare (alla faccia dello spirito olimpico).

Dopo un semplice e immediato menu di configurazione si può immediatamente scegliere il tipo di competizione da affrontare per buttarsi subito nella mischia; non sono previsti settaggi, prove, qualificazioni o altro: si parte in pista con una posizione nello schieramento pari all'ultimo piazzamento ottenuto in gara, e poi via, che si sgomma.

Per giocare avrete a disposizione diverse modalità, che in pratica determinano la difficoltà del gioco: Single Race per fare pratica su di un solo circuito, Easy Season e Hard Season per affrontare un intero campionato con due diversi livelli di difficoltà, e Manic Cup se proprio volete dimostrare di essere i numeri uno (buona fortuna !). Ogni campionato che potete scegliere comprende ben 16 circuiti, e può essere affrontato con cinque kart diversi, appartenenti alle diverse categorie da 50 cc fino a 250 cc. Salendo di categoria aumentano le prestazioni dei vostri bolidi, ma diventano più ostici gli avversari e occorre avere una maggiore padronanza dei circuiti per evitare incidenti.

Dopo ogni gara si possono spendere le vincite in denaro, raccolte grazie al proprio piazzamento, per migliorare il go-kart e renderlo più competitivo. Per ogni componente (motore, gomme, turbocompressore...) sono presenti cinque livelli di potenziamento successivi, assolutamente necessari per sperare nella conquista del titolo finale, e da scegliere con attenzione in rapporto alle proprie caratteristiche di guida: se siete maghi del volante optate per avere maggiore potenza e velocità con un motore su di giri, se invece preferite un veicolo più maneggevole procuratevi le gomme migliori.

È inoltre possibile anche corrompere i giudici di gara perché vi facciano risalire qualche posizione in griglia: troppo scorretto (e troppo divertente)!

SOTTO LA BANDIERA A SCACCHI

Non c'è molto altro da dire per quel che riguarda la struttura di Manic Karts: il gioco è stato pensato per essere un arcade veloce e coinvolgente, senza troppe complicazioni concettuali. E la sua semplicità, assieme a una realizzazione tecnica di tutto rispetto, ne sono sicuramente i punti di forza principali.
La grafica di Manic Karts è buona in VGA, ottima in SVGA (anche se per farla girare occorre un computer da fantascienza); la definizione delle texture non è particolarmente fine, ma la fluidità dei movimenti e la velocità a cui gira il gioco sono veramente notevoli. I kart in pista si muovono molto rapidamente, ma sono le rotazioni e lo scrolling del circuito e degli sfondi che contribuiscono a dare una sensazione di velocità veramente realistica e coinvolgente durante ogni gara. I controlli molto sensibili e precisi non fanno altro che aumentare la sensazione di essere davvero in pista.

A pompare ancora di più l'adrenalina contribuiscono poi le ottime musiche del gioco, suonate direttamente dalla traccia audio del CD, che alzano ancora di più il ritmo della competizione senza venire mai a noia.
I 16 circuiti messi a disposizione sono molto vari e dalla difficoltà crescente e ben calibrata, in grado di offrire una sfida accanita anche a lungo termine; inoltre molti di loro nascondono delle sorprese che occorre imparare a conoscere bene per evitare inconvenienti: vicoli ciechi, salti, tratti ghiacciati, incroci. Il tutto a vantaggio della varietà di gioco e del divertimento.
La possibilità di giocare in rete, collegando fino a otto giocatori contemporaneamente, è la ciliegina sulla torta; se avete la possibilità di giocare in tanti a Manic Karts, fatelo assolutamente, perché è una delle esperienze più divertenti che potrete mai provare giocando con un computer.
Tutte rose e fiori, quindi ?
Non proprio.
Le texture in bassa risoluzione sono in effetti fin troppo grossolane e la mancanza di spessore simulativo del gioco potrebbe non piacere agli appassionati più "tecnici"; ma si tratta di difetti su cui si può ampiamente sorvolare, specie se si desidera lasciarsi andare ad una semplice partita veloce veloce, tanto per rilassarsi un po'.
A mio parere Manic Karts è uno dei giochi "corsaioli" più divertenti disponibili sul mercato; e se avete la possibilità di giocarlo in rete non dovreste lasciarvelo assolutamente sfuggire.

Antonio Perna

MANIC KARTS

Genere: Corse
Casa: Virgin
Sviluppatore: Manic Media

PC CD-ROM

Richiede un 486 DX2 66 MHz con 8 MB RAM, un drive CD anche a singola velocità e una scheda SVGA. Andiamo male invece per le richieste per l'alta risoluzione: ci vuole come minimo un Pentium 60 equipaggiato con 16 MB RAM.

K VOTO 895

G
A
QI
FK

PC CD-ROM

APPASSIONANTE

SPORT

PUZZLE

Gearheads

Ecco un puzzlegame condito da un pizzico di azione e molta velocità per cercare di proporre qualcosa di nuovo. Ma non sempre le ciambelle riescono col buco.

Gearheads è un puzzlegame che vi porta a combattere una specie di guerra tra alcuni simpatici giocattoli, testa a testa contro il computer o un avversario umano. Le partite si giocano su di una scacchiera in tempo reale (cioè senza pause), e il vostro scopo sarà di mandare dal lato dell'avversario ben 21 dei vostri giocattoli, prima che l'avversario faccia altrettanto. Ogni giocattolo (ce ne sono ben 12 diversi) ha determinate caratteristiche proprie: alcuni sono veloci, altri potenti, altri ancora spostano o distruggono quelli dell'avversario quando entrano in contatto. Starà alla rapidità del vostro occhio individuare le "corsie" libere per cercare di inviare i vostri pezzi più veloci in territorio avversario senza che siano bloccati, così come dovrete cercare di intercettare con i giocattoli più appropriati quelli che vengono verso di voi.

Prima di un determinato gruppo di livelli potrete scegliere quali giocattoli utilizzare per condurre la vostra partita, cercando di impostare un minimo di strategia, quindi inizierete a giocare e potrete subire solo tre sconfitte prima del fatidico Game Over.

Gearheads è un gioco strano, con un interessante concept alla base, una buona realizzazione tecnica (i giocattolini sono renderizzati e hanno un aspetto molto simpatico), ma con una scarsa sensazione di controllo. L'interazione con il programma è infatti spesso confusa, con fin troppi elementi in movimento sullo schermo e poche possibilità di costruire una strategia efficace. Troppo spesso il gioco si riduce a spedire i pezzi più veloci negli angoli della scacchiera non presidiati dal computer; e in ogni caso la meccanica del gioco non riesce a catturare più di tanto. Peccato, perché le animazioni dei giocattoli erano davvero ben fatte e divertenti.

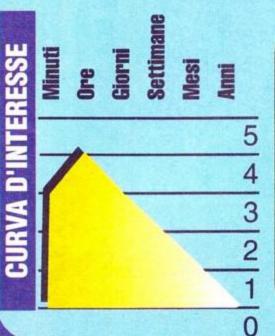
Antonio Perna

gearheads

Genere: Puzzle
Casa: Philips New Media
Sviluppatore: RGA Interactive

PC CD-ROM

Richiede un 486 DX 33 MHz con 8 MB RAM, un CD-ROM a singola velocità e una scheda VGA; con questa configurazione il gioco funziona senza problemi. Gira sotto Windows 3.1 e Windows 95.

K VOTO 750

ELETTRODATA COMPUTER

presenta

IL PC SUPERMULTIMEDIALE

INCLUDED AT NO EXTRA CHARGE COREL DRAW! 3

PC + TV + RADIO

intel inside pentium processor

INTERNET: www.elettrodata.com

STUDIO BRUGNETTI

Stamp. Col. LEXMARK

CD-ROM 4 speed

Ready for INTERNET

ModemFax Segret. telef.

OS/2 WARP Preinstallato

Sound Card 16 BIT

EIDE Fast I/O

SOYO TRITON

TUTTO A SOLE £. 2.990.000

Con Microsoft® Windows® 95 (CD e manuali): **+ £. 190.000** PREZZI IVA ESCLUSA

Un'offerta formidabile per completezza, qualità e convenienza

Processore **Intel 75MHz Pentium® TRITON** (esp. 200MHz) - 8 Mb RAM (esp. 128Mb) - 256Kb cache - HDD 850Mb EIDE - Controller EIDE PCI - 2 FDD 3.5"/2.88Mb - 2 ser. UART 16550 - 1 par. bidir. - SVGA 1Mb (esp. 2Mb) - Tastiera Ergo-Touch Win95 - Mouse Genius - Monitor **ADI 14" Provista** (0.28 - N.I. - L.R. - MPR2) - Stampante colori **Lexmark Jetprinter 1020** - Scheda audio 16 bit Win95 - Casse amplificate - Lettore CD-ROM 4X - Modemfax 14.4Kbps MNP4/5 con segreteria telefonica - Sintonizzatore **Radio e TV** + cattura immagini - Joystick Quickshot SkyHawk - Handy scanner colori - OS/2 WARP o Windows 95 - **Corel Draw** (CD-ROM) - Software gestione modemfax e segreteria telefonica.

20138 Milano - **(02) 58012050** - Via Mecenate, 76/4
20133 Milano - **(02) 70125167** - Via Illirico, 2
20135 Milano - **(02) 5469378** - V.le Umbria ang. V.le Cirene, 15
20043 Arcore (MI) - **(039) 6015631** - Via Casati, 201
25065 Lumezzane (BS) - **(030) 8922155** - Via Monsuello, 37/D
27058 Voghera (PV) - **(0383) 49078** - Via Amendola, 1
Prossime aperture: Elettrodata 7 - V.le Marche - Milano
Elettrodata 8 - Lavagna Porto (GE)

FREEDOM

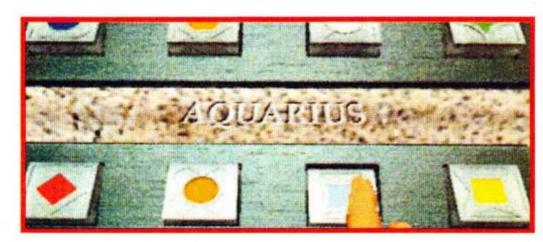
Elettrodata Dealer Chain

•**Cadriano di Granarolo (BO): K.B.** (051) 765234 •**LATINA: Software & Hardware** (0773) 660342 •**Lissone (MI): PC Lab** (039) 2457648 •**Lodi (MI): M&M Elettronica & Computer** (0371) 67230 •**MILANO: CRC Computer** (02) 5396975 - **CRH Computer** (02) 70125607 - **GR New** (02) 2567785 - **PC Live** (02) 66203525 •**Paullo (MI): Punto Computer** (02) 90639957 •**PAVIA: Syselco S.C.S.** (0382) 29160 •**SIRACUSA: Sirmedia** (0931) 66001 •**Sottomarina di Chioggia (VE): Microtel** (041) 5541468 •**Vigevano (PV): Aptec** (0381) 690106

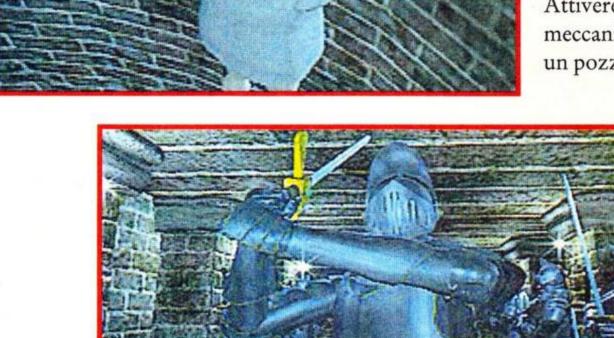
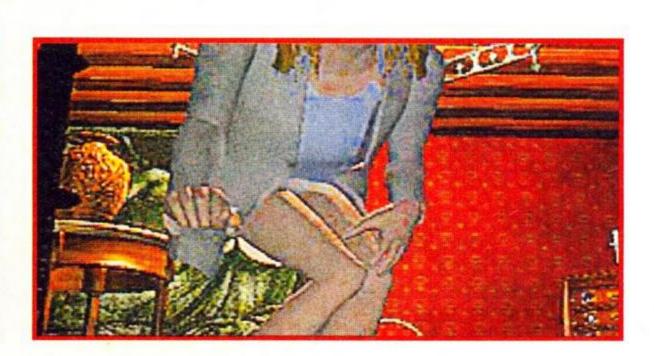
Entriamo nell'ospedale della strage e cerchiamo di scoprire cosa è successo senza restare dilaniati da qualche trappola segreta, alla ricerca delle origini del massacro. D...Dramma, D...Disperazione, D...Dannazione, D...Domodossola !

Godetevi l'introduzione che vi racconterà il simpatico antefatto che sta alle spalle della vostra avventura; ora, dopo il "trasferimento" nella casa degli orrori, le cose inizieranno a farsi serie. Il tempo non vi è amico (avete solo due ore per terminare il gioco), quindi non tergiversate troppo in giro.
Giratevi e andate verso la porta (potreste trovare un filmato nascosto), poi lasciate la sala da pranzo uscendo a sinistra e salite le scale. Entrate dalla porta a sinistra per godervi un simpatico filmato, poi entrate nell'altra stanza; avvicinatevi alla cassettiera e aprite il primo cassetto dove troverete un foglio di carta (potrebbe anche esserci un filmato nascosto, se non l'avete trovato all'ingresso). Poi andate a esaminare il camino e prendete la chiave.

Tornate al piano di sotto nella sala da pranzo e immergete il foglio nella bacinella dell'acqua e appariranno i numeri romani 4 e 2; tornate alla cassettiera al primo piano e aprite il quarto e poi il secondo cassetto, così troverete una leva. Scendete di nuovo le scale ed entrate nella stanza a sinistra; dirigetevi verso il corridoio e sperimentate la paura di venire tritati da un muro pieno di spine. Avvicinatevi alla grossa botte, usate la leva sul rubinetto per far ritirare il muro e andate a vedere cosa si nasconde in fondo al corridoio (una bella porta chiusa con sopra il numero 78).

Tornate alla sala da pranzo principale (non dimenticate di guardarvi allo specchio), dirigetevi alla porta di fronte e apritela con la chiave recuperata dal camino.
Entrate nella stanza ed esaminate il cadavere infisso nel muro, quindi girate a sinistra e avvicinatevi alla piccola macchina nell'angolo; girate la leva e componete il numero 78 (dovete fermare la rotazione dei numeri sul 9 e su 1), così da poter recuperare l'anello. Tornate alla porta chiusa subito dopo la camera con la botte e inserite l'anello nella feritoia per poter accedere alle scale che ci sono dietro. Dopo la scenetta alla Indiana Jones esplorate la nuova stanza in cui arrivate ed esaminate il quadro con il volto della ragazza; ne ricaverete una visione con 4 animali. Avvicinatevi al tavolino subito alla sinistra della porta e posizionate le immagini degli animali così come le avete appena viste nel quadro, quindi uscite dalla stanza.
Procedete verso la porta immediatamente di fronte a voi ed entrate in una bella stanzetta vivacemente decorata da un cumulo di cadaveri; fatevi coraggio e

prendete la chiave in mano a uno dei morti, poi tornate nella stanza con il quadro della ragazza. Andate alla scrivania e aprite il cassetto con la chiave appena presa, così ne ricaverete un libro.
Tornate nell'altra stanza, avvicinatevi ai busti per avere una visione di vostro padre, poi andate ad esaminare la libreria (altra visione) e infilate il libro nello spazio mancante; aprirete così un altro passaggio segreto che vi porterà nella stanza girevole. Girate per dieci volte la leva del meccanismo centrale, uscite e vi ritroverete nella stanza delle armature. Andate verso il pozzo che si trova in fondo e verrete attaccati da uno dei cavalieri: seguite le indicazioni lampeggianti in fondo allo schermo (come per Dragon's Lair) e lo butterete giù dal pozzo (i comandi sono sinistra, destra, sinistra e spazio). Se venite colpiti arrampicatevi in cima e rifate tutto da capo; quando avrete sconfitto l'armatura recuperate la sua spada.
Tornate alla stanza girevole e azionate per sette volte la leva, poi salite le scale per arrivare all'aperto; procedete diritti fino alla fontana (qui avrete un'altra visione) ed esaminate le due statue: rappresentano il Sagittario e l'Acquario.
Tornate verso le scale ed entrate nella torre aprendo la porta con la spada; andate al piano di sopra e avvicinatevi al telescopio. Azionate il controllo sulla destra puntandolo sul simbolo dell'arco e della freccia (terzo disegno partendo dal basso), poi guardate nel telescopio; ripetete l'operazione settando questa volta il simbolo sull'acqua (quarto partendo dal basso). Uscite dall'osservatorio, tornate alle statue e su ognuna selezionate il colore corrispondente che avete visto dal telescopio: verde per il Sagittario e azzurro chiaro per l'Acquario. Attiverete in questo modo un meccanismo che libera un cofano da un pozzo segreto; tornate alla stanza girevole, girate dieci volte la leva di comando, uscite e recuperate il cofano, al cui interno troverete nascosta una pistola. Raggiungete di nuovo la stanza girevole e girate per tre volte la leva: arriverete di fronte a una vetrata che dovete far esplodere con un colpo di pistola, poi uscite all'aperto e salite fino in cima alla torre.

Nel corridoio avanzate fino in fondo per avere l'ultima inquietante visione, poi tornate fino alla zona centrale ed esaminate il muro per scoprire un passaggio segreto; dietro troverete una macchina attivabile da due leve. Vostro scopo è far coincidere il foro nella ruota a destra con la pallina rossa su quella a sinistra; le posizioni di partenza delle due ruote sono casuali, quindi l'unica cosa che potete fare per risolvere questo enigma è provare tutte le combinazioni possibili con le diverse posizioni delle due leve e contare pazientemente gli spostamenti necessari per giungere alla soluzione.
Siamo alla fine; ora vi troverete faccia a faccia con vostro padre (o con quel che ne resta), e quando avrete scoperto l'allegra storia della vostra famiglia sparategli una palla in fronte per portare a casa la pellaccia.
Con buona pace di D...Dracula !

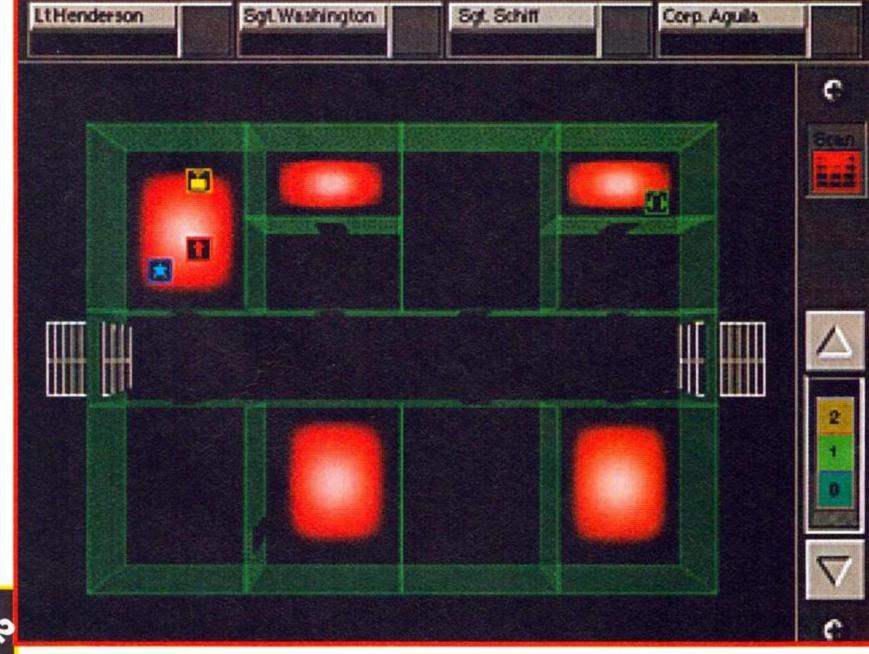
Antonio Perna

SPYCRAFT
The great game

Vestiamo i panni dell'agente segreto e lanciamoci nel contorto mondo delle spie per risolvere questo intricato e splendido gioco dell'Activision. Tenete la pistola a portata di mano...

TANTO PER COMINCIARE

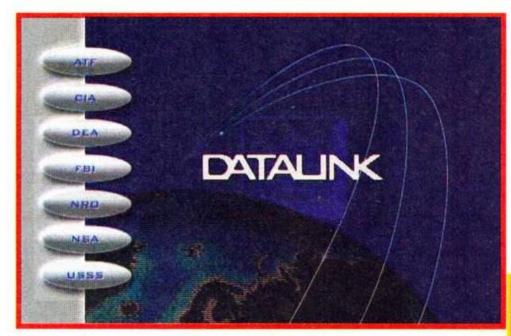
Spycraft non è un'avventura classica, dove ad un'azione precisa corrisponde un'altrettanto precisa conseguenza. In questo gioco verrete costantemente contattati dai vostri superiori e dagli agenti che collaborano con voi, e verrete messi al corrente dello sviluppo che prendono le indagini che seguite. Per far muovere le cose e far procedere le ricerche dovrete mandare dei rapporti aggiornati, compilati correttamente con i risultati a cui siete giunti analizzando i documenti che vi vengono messi a disposizione di volta in volta; vagliando attentamente tutte le vostre fonti dovrete riuscire a ricostruire i fatti su cui indagate, fino ad arrivare ai colpevoli.
Come regola fissa, cercate di seguire un'indagine alla volta, evitando sovrapposizioni che portino a troppa confusione.
Rispondete sempre al Comlink quando vi arrivano dei messaggi, e se vi trovate bloccati, viaggiate per tutte le locazioni disponibili alla ricerca di qualche nuovo indizio (spesso vi verranno recapitati dei messaggi in uno dei vostri uffici in risposta ad indagini svolte altrove).
Ricordatevi che ogni volta che trovate la risposta che cercate dovete inviare i risultati ai vostri superiori con il tasto Report. Tenete presente inoltre che molti degli enigmi legati all'interazione con altre persone sono risolvibili in più di un modo.
E adesso partiamo...

L'ADDESTRAMENTO E IL PRIMO INCARICO

Dopo i messaggi che vi danno un primo quadro della situazione, recatevi alla Farm per l'addestramento.
Inizierete con l'analisi delle foto via satellite.
Nella prima foto zommate al massimo sulla macchina marrone accanto al camion in basso a sinistra; raggiunto il massimo ingrandimento usate L'AAA per leggere la targa (2GGX829). La seconda foto è più complicata: sovrapponete le due immagini e contate i carri armati con il motore acceso; compresi quelli sotto il tendone sono in tutto sei. Per finire affronterete una sessione di addestramento con la pistola imparando a muovervi nella giungla: fate tesoro dell'esperienza perché vi servirà oltre.
Quando uno dei vostri istruttori verrà ucciso sarete richiamati al DCI e verrete incaricati di proseguire le indagini di cui si occupava l'agente defunto. Si tratta dell'omicidio di un candidato alle elezioni politiche russe, ucciso da un colpo di fucile nel pieno di un comizio sulla Piazza Rossa. Usando il Kennedy Assassination Tool dovrete individuare la traiettoria degli spari, per risalire alla finestra da cui ha sparato il killer: i segni dei proiettili li troverete sul vetro posto a protezione del podio e sul muro dell'edificio alle sue spalle, in basso a sinistra sotto una finestra. Analizzando poi la foto che otterrete dovete ricostruire l'identikit corretto dell'uomo nascosto dietro le tende. Servendovi del Mix'n'match arriverete così a scoprire il nome del killer: T. J. Phillips, soprannominato "Harmonica". Esaminate attentamente tutta la documentazione che la CIA vi mette a disposizione, poi iniziate ad indagare sull'arma utilizzata per commettere l'omicidio; indagando negli archivi scoprirete che l'unica arma a proiettili

multipli con il raggio d'azione sufficientemente ampio da coprire l'intera Piazza Rossa è il PEG, un fucile elettrico caricato con uno speciale Needle Pack. A questo punto i vostri collaboratori vi forniranno una foto di Harmonica aiutato a preparare l'attentato da due complici: vi verrà utile più tardi a Mosca; intanto voi dovete cercare di capire chi ha sottratto l'arma ai laboratori CIA.
Analizzando le foto, le telefonate e gli indirizzi di un elenco di sospetti che hanno avuto accesso al centro ricerche sulle armi avanzate, arriverete ad identificare il ladro. Andate sul dottor Darren M. Cohen ed esaminate attentamente il giorno 24 Febbraio; inviate la fotografia al Mix'n'Match (si tratta evidentemente del ladro travestito), e individuando l'identikit corretto accederete al nome di Allen Wayne, un altro ex agente, conosciuto anche come "Grendel". Occorre ora individuare il complice di Grendel, e ci riuscirete analizzando le telefonate del 2 e del 22 Febbraio: il dr. Cohen è stato irretito da una giovane donna, che potrete identificare come Ying Chungwang analizzando la sua prima telefonata con il Soundmatch.
Abbiamo i nomi, inizia la caccia. Tornando nel vostro ufficio a Langley troverete alcuni oggetti collegati ai due ladri: un libro (il Beowulf), una fotografia (tra Grendel e Ying c'è del tenero...), e un messaggio in codice. Per decriptarlo attivate il Cypher, il tool della CIA per la decrittazione, selezionate il codice Beale, e come chiave selezionate proprio il Beowulf; scoprirete così che Ying si nasconde a Mosca... È ora di fare un bel viaggetto.

L'AGENZIA A MOSCA E LA PROCAT

Il vostro contatto a Mosca vi mette al corrente di alcuni problemi con Birdsong, un infiltrato nel tessuto mafioso della capitale; andate a trovarlo e chiedetegli il suo aiuto.
Poi vi verrà fornito il numero di telefono di Yuri, un agente russo che collaborerà con voi nelle indagini sull'omicidio del candidato politico ucciso da Harmonica. Telefonategli (233-4819) e andate a parlargli, scoprirete così i legami esistenti tra la mafia e il candidato alle elezioni sopravvissuto.

Tornate al vostro ufficio e verrete informati che grazie alle vostre indicazioni Ying è stata catturata; per riuscire ad estorcerle informazioni il modo più sicuro è trarla in inganno con una foto falsa, facendole credere che avete catturato Grendel (sulla sedia elettrica rischierete troppo spesso di farla morire, e voi finirete in una fetida prigione russa). Per ritoccare la foto, sostituite la faccia con l'unica di Grendel messa nella stessa luce dell'originale, aggiungete un giornale turco e un pacchetto di sigarette Emperor (informazioni reperibili sui fascicoli CIA), e scalate tutto fino a raggiungere le proporzioni corrette. Ora siete pronti per l'interrogatorio: date la foto a Ying e promettetele la libertà assieme a Grendel, raccoglierete così utili informazioni sulla Procat, un'organizzazione che riunisce numerosi agenti fuoriusciti dai servizi segreti di mezzo mondo. La scoperta della Procat scatenerà un vero vespaio, e e farà crescere i sospetti al riguardo di una "talpa" all'interno della CIA; verrete convocati da William Colby in persona che vi fornirà un programma che confronta le fughe di dati verificatesi con i possibili interessati. Mano a mano che scoprirete nuovi indizi venite a verificare questo tool, per cercare di capire chi possa essere il traditore.
Analizzate tutte le informazioni disponibili sulla Procat e le operazioni ad essa collegate. Così arriverete al nome di un agente inglese, John Blake, che potrete contattare telefonicamente per fissare un incontro (011-44-171-555-0909). Parlate a Blake, e quando si allontana per procurarsi il fascicolo con i dossier che intende darvi, esaminate il tavolino; poi leggetevi tutti i documenti che vi fornisce.
Quando tornate a Mosca (se avete eseguito le altre missioni) riceverete informazioni su una nuova arma ad ultrasuoni che Felix Skodi, un trafficante mafioso, ha messo a disposizione della Procat; probabilmente servirà ad uccidere il presidente.
Contattate quindi Birdsong per cercare nuove informazioni; prima o poi troverete una busta sulla scrivania del vostro ufficio: contiene una foto di Parker, uno dei vostri agenti, ucciso. Qualcuno si è avvicinato troppo alla verità.
Di lì a poco Birdsong vi informerà di essersi

compromesso e non vi rivelerà dove si è nascosto; analizzate quindi la sua telefonata per ricavare tutti i possibili rumori di fondo dalla registrazione. Troverete delle campane, un rumore d'aereo, il canto di un uccello raro che vive solo in Uzbekistan (la telefonata viene quindi da uno zoo) e il frastuono del traffico stradale con il tintinnio di un tram; trasferitevi sulla mappa dell'Asia ed esaminate le città dove si trovano tutti questi fattori contemporaneamente. Scoprirete che Birdsong si nasconde a Novosibirsk, al Suvorov Residence. Dopo una visita a Vilnius per avere degli aggiornamenti da Yuri, andate all'appartamento di Birdsong e forzate la serratura usando la serie di grimaldelli a disposizione nel vostro inventario. Guardatevi in giro, poi andate in cucina dove troverete inaspettatamente uno dei vostri agenti che sta ficcando il naso: sparategli perché è stato corrotto, poi tornate in ufficio. Troverete un origami con una soffiata sui legami tra mafia e potenza nucleare. Cercate nell'archivio del vostro ufficio la cartelletta con il relativo dossier compilato da Pearson prima di essere eliminato, studiate le foto e prendete il dischetto; inseritelo nel computer e leggetevi la corrispondenza registrata. Troverete in questo modo due messaggi criptati (Gog e Magog).

CACCIA ALL'UOMO E CACCIA ALLA BOMBA

Tornate a Washington e potrete accedere agli uffici dei vostri collaboratori per verificare che la "talpa" non sia uno di loro: troverete qualche documento interessante ma nulla di speciale, quindi tornate a Mosca. Prima o poi verrete avvicinati nel vicolo dalla moglie del candidato in carica per la presidenza che vi fornirà un dossier su Yuri, svelandovi il suo passato di doppiogiochista. Leggetevi i documenti e tornate in ufficio; quando vi verrà richiesto cosa offrire a Birdsong per guadagnarsi la sua collaborazione proponete una casa nel Montana, che avete scoperto nel suo appartamento essere la sua grande passione. È ora di decriptare i messaggi di Gog e Magog. Inserite il dischetto che avevate trovato a Langley un po' di tempo fa e che serviva ad ordinare libri di narrativa via Internet e acquistate la versione digitale del Best Seller in offerta il mese precedente: questa è la chiave da usare nel Cypher per tradurre i messaggi (il codice usato è sempre il Beale). Scoprirete che la Procat è intenzionata ad acquistare una bomba atomica rubata in Germania per fini terroristici. La vostra priorità fondamentale diventa pertanto quella di catturare l'intermediario che deve effettuare la transazione, un agente noto solo come Onyx. Esaminando i dossier a vostra disposizione sapete che Onyx è vegetariano, vola sempre in business class e si siede sempre sul posto più lontano dal finestrino di una fila. Esaminando i piani di volo delle compagnie aeree dove è stato registrato un viaggiatore con uno pseudonimo corrispondente a uno di quelli usati da Onyx, potrete individuare il percorso che ha seguito: due voli che lo hanno portato da Bangkok a Berlino, via Nuova Delhi.

liberare Birdsong (Harmonica scapperà comunque).
Per fare irruzione nell'edificio dove è trattenuto Birdsong utilizzerete l'interfaccia Badman, che vi permette di guidare un commando di agenti speciali via satellite. Per liberare il prigioniero senza fare troppo casino utilizzate l'omino blu per spiare dai muri e verificare lo stato di ogni stanza (entrate solo in quelle che il tracciatore di movimento vi indicherà in rosso); quindi il metodo più semplice è sfondare la porta con l'omino rosso e lanciare una granata. Fate attenzione perché se ci sono stanze vicine a quella dove siete entrati i terroristi si nasconderanno in quella e vi spareranno dalle porte; può allora venire utile aprire un secondo varco abbattendo un muro e circondare i nemici.
Recuperato Birdsong l'azione inizierà a prendere ritmi incalzanti: riceverete dai vostri collaboratori altri due messaggi criptati che andranno tradotti utilizzando come chiave il Best Seller di questo mese in vendita sulla rete telematica (la stessa di prima). Verrete così a sapere che la "Talpa" si sente scottare il terreno sotto i piedi, e che verrà prelevata dalla Procat in una locazione segreta della Tunisia. Recati sul posto il vostro elicottero viene abbattuto: è una trappola, e dovrete eliminare uno per uno tutti i killer che vi stanno aspettando. Alla fine vi troverete faccia a faccia con John Blake: buttate la vostra pistola, e quando lui esita perché ha la sua arma scarica recuperatela e sparategli.
Recuperate il computer portatile e verrete raccolti da un elicottero di soccorso. Collegate il vostro terminale a quello di Blake e iniziate a scaricare dati; fate presto perché il computer di Blake si autodistruggerà. Quando mancano una decina di secondi all'esplosione interrompete la copia e buttate il portatile del portello dell'elicottero. Ora leggetevi le informazioni che vi siete procurati (decriptateli nel solito modo) e volate fino alla piazza rossa dove dovete salvare la vita al presidente.
Dai file che avete letto avete scoperto un agente corrotto che si chiama Volpe; il killer è nascosto nella sua zona, in corrispondenza del pallino rosso, dove si trovano i giornalisti televisivi. Spostatevi fino lì e sparate non appena inizia il filmato, così eliminerete Harmonica e diventerete un eroe.

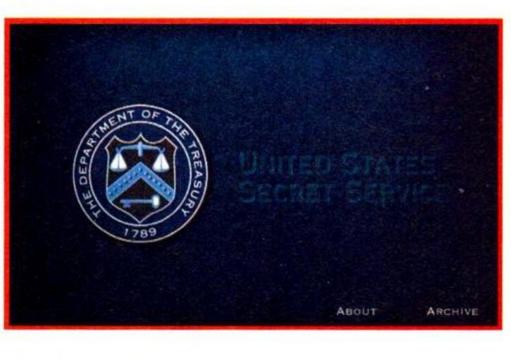
Inviate il vostro rapporto e riceverete informazioni su una quantità di denaro segnato che è stato in possesso di Onyx in passato; seguendo il percorso delle banconote partendo da Berlino, scoprirete che Onyx si nasconde all'Hotel Schlumphen di Heidelberg. Recatevi là immediatamente e parlate con Onyx, che ha il compito di comperare la bomba, minacciate di smascherare la sua famiglia di rifugiati nascosti a Jammu (informazioni disponibili nel dossier) e otterrete la parola d'ordine concordata per l'intermediazione: French Vanilla. Esaminate l'armadio e prendete le manette per legare Onyx al letto, quindi andate all'appuntamento. Se darete la parola d'ordine vi porterete via la bomba senza problemi, altrimenti potrete sempre rubarla con un'azione alla Rambo, sparando agli scagnozzi della Procat fino ad arrivare a Grendel in persona, il custode dell'ordigno.

SULLA CODA DELLA PROCAT E IL SALVATAGGIO DEL PRESIDENTE

Dopo le congratulazioni che riceverete tornate a Mosca dove scoprirete che Birdsong è stato rapito; analizzate la telecamera che ha ripreso la sua cattura e scoprirete che l'operazione è stata guidata dal killer egiziano Jalabad, di cui scoprirete il nascondiglio dal dossier di Pearson (19 Leningrad Prospekt). Prima di lanciarvi al salvataggio verrete contattati da Harmonica in persona che vi vorrà vedere nel vicolo; prima di andarci avvertite l'agente Foster di prepararvi una copertura. Andate all'appuntamento e rifiutate tutte le lusinghe e le proposte di tradimento (o verrete presto incriminati), poi pensate a

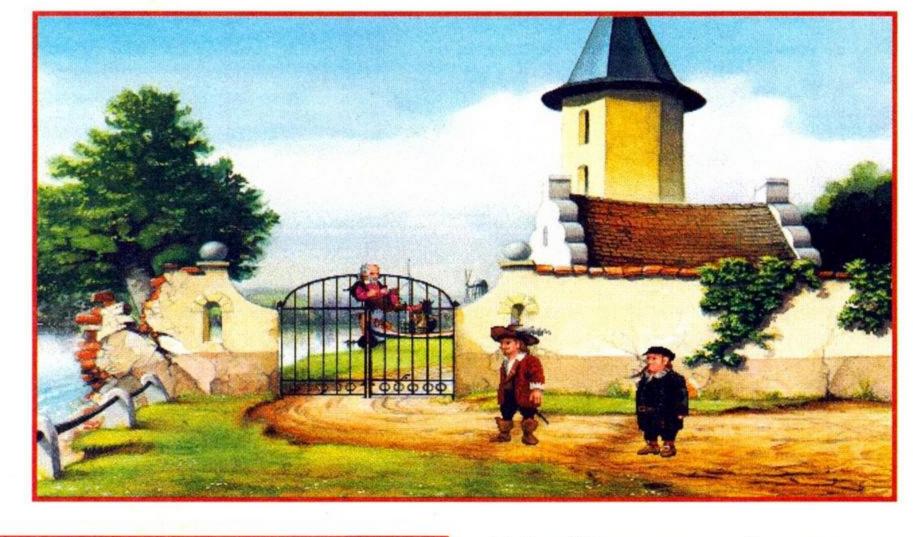
LA TALPA

Ora occupatevi di smascherare la Talpa. Se non l'avete ancora fatto accedete al database della CIA che riguarda i gadget tecnologici ed esaminate il documento che riguarda l'auricolare interno; fate inoltre verificare il funzionamento degli ultrasuoni.
Tra i messaggi che avete trovato sul computer di Blake, uno era preparato per Maxwell (pseudonimo del traditore) e lo invitava a recarsi in Crimea. Spedite questo messaggio a tutti i numeri di telefono che avete recuperato (quello corretto dovrebbe essere quello in Finlandia) e andate in Crimea ad aspettare che il frescone si presenti.
Nella Dacia del candidato alla presidenza russa sostenuto dalla mafia troverete ad aspettarvi Warhurst, il vostro capo; la talpa è lui. Per non venire uccisi buttate la pistola e poi parlate con le frasi 2,2,1. A questo punto Warhurst verrà stordito dal dispositivo che ha nell'orecchio e voi potrete eliminarlo ponendo fine alla sua minaccia.
Ora avete due finali diversi a disposizione, a seconda di cosa vi suggerisce la coscienza in merito all'ultimo ordine che vi viene dato da Washington...
A voi la scelta.
Arrivederci a Spycraft 2.

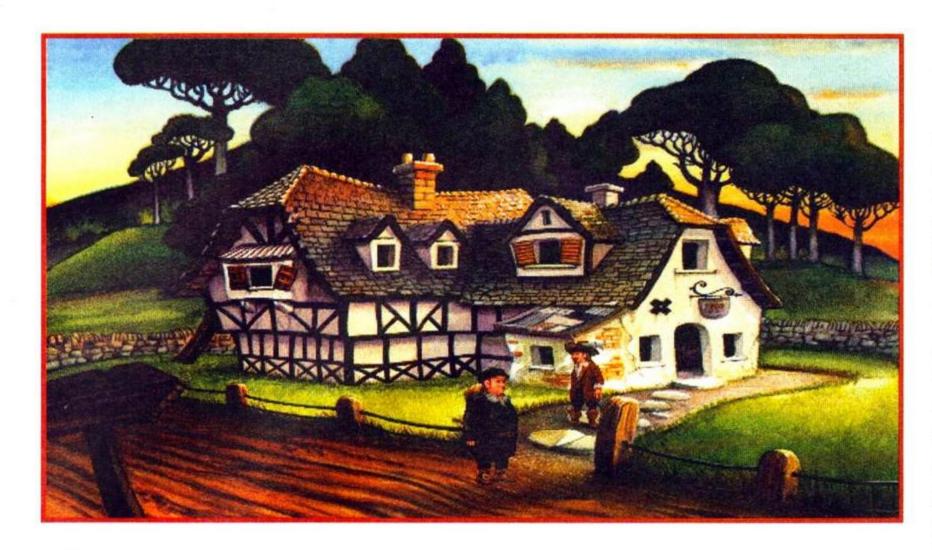
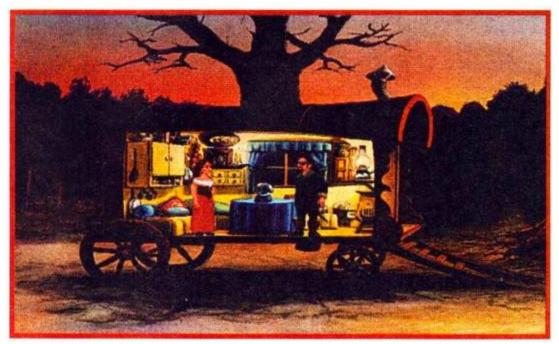
Antonio Perna

TOUCHÉ

La terra di Francia reclama le gesta eroiche dei moschettieri, e noi non possiamo astenerci dal tuffarci a capofitto nella mischia. In guardia!

LA CACCIA AGLI ASSASSINI A ROUEN

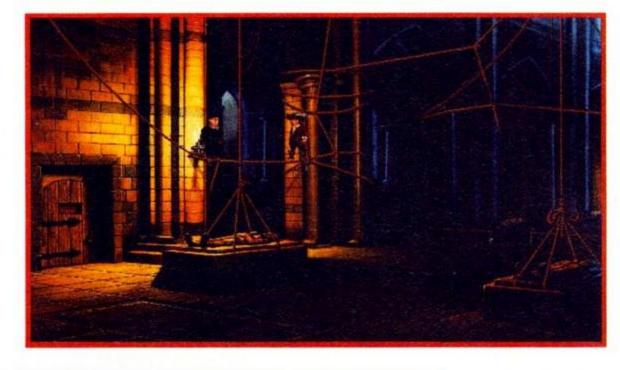
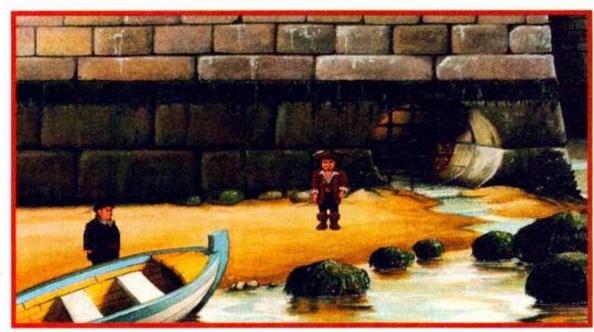
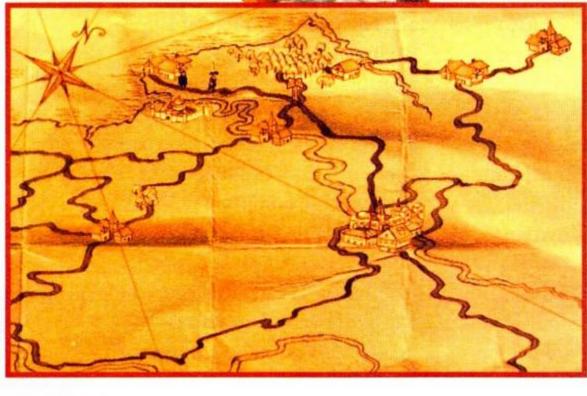
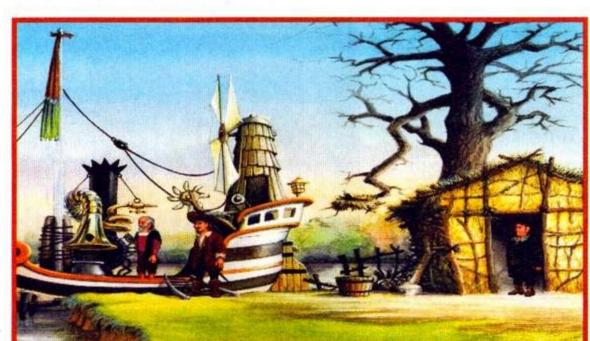
La vostra carriera di moschettieri non comincia di certo nel modo più tranquillo possibile: non siete ancora arrivati in città che già vi imbattete in un omicidio. Avvicinatevi all'uomo agonizzante e parlate con lui esaurendo tutti gli argomenti disponibili; poi parlate al mendicante e comprate da lui la moneta d'argento. Entrate nella taverna e prima ascoltate, poi parlate con tutti i presenti, lasciando per ultime le persone sedute al tavolo che giocano a carte; questo è il gruppo dei banditi che hanno assassinato il nobile, e quando li scoprirete verrete coinvolti in un duello dalle dolorose conseguenze. Quando vi risvegliate scoprirete di aver perso tutta la notte (oltre ai vostri soldi); è ora di darsi da fare. Lasciate la vostra stanza, parlate di nuovo con tutti e infine uscite dalla taverna. Fuori troverete ad aspettarvi Henri, il mendicante del giorno prima; vi si attaccherà come una piattola e non potrete liberarvene, quindi accettatelo come servitore (vi tornerà anche molto utile) e iniziate a farlo lavorare facendogli raccogliere il cadavere dalla strada. Andate alla Cattedrale per organizzare la sepoltura, ma scoprirete che la chiesa è in restauro; bussate quindi alla porta e parlate con il frate, facendovi dare il dépliant dove è indicato il termine dei lavori di ristrutturazione. Andate alla boutique nella piazza principale, divertitevi a provare un po' di abiti poi rubate l'ago appeso all'armadio sulla sinistra. Uscite e presentatevi alla caserma dei moschettieri; andate a colloquio dal capitano, prendete il melone dal tavolo, raccogliete una delle lettere dalla pila ai piedi della scrivania e infine prendete uno dei fogli bianchi. Esponete questo foglio alla fiamma della candela e scoprirete che è stato scritto qualcosa con del succo di limone (avete presente "Il nome della Rosa"?!); date la lettera al capitano e

chiedetegli il pass per potervi muovere liberamente in tutta la Francia. Andate dal maniscalco, parlategli (scoprirete dove sono scappati gli assassini) e prendete il ferro di cavallo appeso alla parete; poi lasciate la città cominciando l'inseguimento.

IL NASCONDIGLIO NEL MONASTERO

Quando vi fermerete per la notte entrate nella locanda e parlate con il prete affamato che mangia in primo piano; quando vi parla della cattedrale di Rouen fategli vedere l'opuscolo, e lui vi racconterà di aver visto passare l'assassino; per vostra fortuna ha subìto un'intossicazione alimentare, e si è diretto ad Amiens per farsi curare. Dopo aver dormito lasciate la locanda e raggiungete Amiens; parlate al maniscalco per avere la conferma che siete nel paese giusto, poi entrate dal calzolaio e raccogliete un paio di sandali rotti dei monaci. Entrate nel convento e prendete il saio, riparate i sandali con l'ago e dateli entrambi a Henri; per avere accesso alla cappella avete però ancora bisogno di un crocifisso, e per trovarlo dovete recarvi a St. Quentin, il paese successivo.
Qui troverete una chiesa, raggiungete

l'altare e prendete il crocifisso; sorbitevi il dialogo con il sospetto cardinale e tornate al convento di Amiens.
Date anche il crocifisso a Henri e fatelo entrare nella cappella per fargli suonare la campana, così attirerete i frati lontano dalle loro celle. Entrate nella prima porta a sinistra e fate fuggire l'assassino, che comunque si lascerà alle spalle una lettera (nelle borse appese) e il testamento del nobile ucciso (nel cuscino che dovrete tagliare con il coltello).
Tornando a Rouen verrete rapinati lungo il tragitto; dopo il fattaccio arrampicatevi sull'albero e troverete un orologio nel nido. Prendetelo e tornate alla caserma dei moschettieri dove dovete parlare con tutti quanti per raccogliere informazioni sul 6° reggimento: in questo modo troverete un pista per rintracciare il ladro. Dovrete andare a Le Mans, ma per farlo avete bisogno di un nuovo pass dal capitano, e per averlo dovrete consegnargli la prova che avete superato l'esame di tiro; per farlo uscite nel cortile, parlate al capitano delle guardie e sparate il vostro colpo.
È tempo ora di dedicarsi a qualche conquista femminile: andate al balconcino di fianco alla taverna, lanciate il coltello alla corda che tiene il peso, e vi troverete faccia a faccia con la splendida Juliette. Esaminate con cura la sua stanza, parlatele per scoprire cosa ci vuole per conquistare il suo cuore, e sottraetele il fazzoletto di nascosto. Uscite, raccogliete il martello nella piazza, usatelo sulla scala per ricavarne un'asta, e rientrate nella vostra stanza alla locanda. Esaminate il pavimento finché non trovate l'asse fissata male, cercate nel buco di sotto e troverete una moneta d'argento; andate al negozio dei souvenir, comprate una delle chiesette e rompetela con il martello. Ora avete la prova da consegnare al capo delle guardie che vi rilascerà l'attestato: portatelo al capitano e otterrete il nuovo pass. Adesso potete andare a Le Mans.

BULLI E PUPE

Appena arrivati prendete uno degli orari dallo scaffale e il secchio, poi andate a visitare tutti gli edifici del paese, e scippate un bel mazzo di fiori. In chiesa infilatevi nel confessionale per avere una bella rivelazione, quindi andate alla taverna e parlate dell'argomento all'uomo seduto al tavolo. Questi vi darà la parola d'ordine per accedere alla bisca segreta dietro il negozio della fioraia. Andateci e parlate con tutti gli scommettitori, quindi parlate alla fioraia per essere introdotti alle bellezze del "piano di sopra".
Esaminate gli stivali che spuntano da sotto la tenda e ritroverete finalmente il ladro; ma il testamento ha già preso il volo. Offritevi di recuperare gli averi del brigante, così finirete col venir rapito da una banda di zingari. Quando verrete legati parlate con il primo bandito chiedendo di unirvi al loro gruppo; verrete così introdotti a parlare con la zingara. Viste le sue esigenze datele l'orologio e gli orari, così vi guadagnerete la libertà e il testamento.
Tornate ora a St. Quentin. Tirate il melone nel fiume e rapidamente entrate nella taverna quando i soldati si spostano. Parlate con il capitano seduto al tavolo (otterrete una carta da gioco contrassegnata per barare), poi con l'oste, dicendogli di offrire l'ultima bottiglia di whisky al capitano; infine rivolgetevi al poeta (Dumas!!!), date a quest'ultimo il fazzoletto e vi ritroverete in possesso di una poesia d'amore.
Parlate di nuovo al capitano e chiedetegli di far spostare il picchetto alla taverna; per gratitudine il locandiere vi regalerà una bottiglia di vino antica.
Tornate a Rouen e comperate dal maniscalco le pinze (tanto i soldi

se li è imboscati Henri); quindi, usando l'asta, saltate sul balcone di Juliette e datele il poema.
Approfittando della sua gratitudine prendetele il profumo, poi tornate in strada e andate verso la piazza dove dovete liberare la strega in catene; per farlo usate il pezzo di sapone per ungere i suoi legami, dopodiché datele il profumo per ottenere in cambio una pozione d'amore.
Raccogliete un frutto tra quelli che si trovano sparsi per la piazza (una banana), poi recatevi ad Amiens; appena arrivati esaminate gli scaffali sulla sinistra e troverete un vaso di vernice e una pomata maleodorante (horse liniament). Intingete i fiori nella vernice, così li potrete spacciare per orchidee quando li darete a Juliette, e prendete un po' di pomata; quindi uscite dal paese e dirigetevi a Parigi.
Prima di tutto uscite dall'estremità destra dello schermo e prendete il cartello vicino al rogo della strega, dopodiché tornate alla piazza principale. Ora dovrete mercanteggiare un po' per riuscire a sfamare il giovane monello che può condurvi al Louvre per parlare con il governatore e dargli finalmente il testamento.
Andate dal venditore di vini e scambiate la vostra bottiglia antica con una nuova delle sue, quindi datela da bere alla donna a sinistra che intreccia canestri e che ha la voce stridula a causa della sete.
Prendete in cambio lo sgabello e datelo al fornaio, stanco di stare in piedi, che vi ricompenserà con una bella baguette calda; date il pane al venditore di formaggi e ne ricaverete una puzzolente forma di gruviera che dovrete dare alla ragazza che vende spiedini di topo per aiutarla nella caccia alle sue prede. Date il succulento topaccio al ragazzino, che lo apprezzerà molto (bleah!), e infine dategli anche la banana, così verrete finalmente condotti al Louvre.
Qui troverete una fila interminabile che non potete scavalcare in nessun modo, ma appena giunti vedrete entrare la

sorella gemella di Juliette con un apposito invito; fatevelo consegnare parlando con il guardiano e tornate a Rouen. Bussate alla torre di Juliette e date l'invito a suo padre (così finalmente vi libererete di lui), e tornate dalla splendida ragazza; datele i fiori e parlate con lei

raccontandole la vostra storia, così vi accompagnerà fino a Parigi, e facendosi passare per sua sorella vi introdurrà al cospetto del governatore.

IN GUERRA CON GLI INGLESI

Cercando di consegnare il testamento costringerete il cardinale ad uscire allo scoperto per proteggere i suoi piani di conquista, e per coprirsi le spalle il porporato rapirà Juliette; il governatore naturalmente vi incaricherà di salvare lei e il testamento per il bene della Francia, e a voi non resterà che rimettervi in marcia.
Cominciate andando dall'armaiolo di Le Mans; usate il secchio per prelevare dell'acqua calda dalla fucina e preparate una tisana buttandoci dentro la pomata che avete preso ad Amiens.
Date l'infuso all'armaiolo raffreddato e come ricompensa scegliete di prendere una delle lime appese al muro sulla sinistra. Ora tornate a Rouen e leggete il biglietto che è stato lasciato per voi sulla porta della caserma: siete attesi in zona di guerra contro gli inglesi a Le Havre.
Parlate con il capitano che vi incaricherà di raggiungere la spia francese insediata all'interno della cittadina in mano agli inglesi, e vi darà la parola d'ordine per farvi riconoscere.
Avvicinatevi alla barca che però verrà colpita dai cannoni: occorre tappare la falla con qualcosa.
Tornate a Rouen ed entrate nella taverna dove dovrete andare ad immergere la tovaglia che ricopriva l'altare della chiesa di St. Quentin nel pentolone che bolle nel camino: otterrete così una specie di tela cerata.
Tornate a Le Havre e chiudete il buco nella barca con la tela che avete appena trattato, tagliate la corda (e raccoglietela), usate il palo con il cartello che avete trovato sul rogo della strega a Parigi (avrete un remo), quindi attraversate il fiume: vi troverete davanti a un cancello chiuso a chiave.
Per forzare la grata esaminate il candeliere

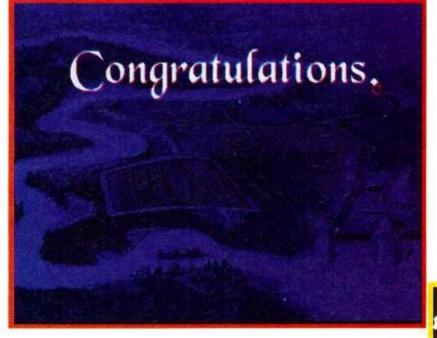
che avete con voi per togliere la candela dal supporto, e infilzatela sulla lama del pugnale; infilate ora il pugnale così sistemato nella serratura e ricaverete un calco del meccanismo che chiude il cancello. Limate la lama del pugnale e avrete fabbricato la chiave che vi aprirà le porte di Le Havre.
Quando venite accolti dalla guardia inglese rispondete con la frase relativa al bel tempo, quindi parlate con tutti i soldati e dite a tutti la parola d'ordine (otterrete la formula dei fabbri inglesi per temprare le spade); infine parlate alla ragazza al bar, datele la parola d'ordine e chiedetele un menu, sul cui retro troverete tutte le informazioni che dovete tornare a consegnare al vostro comandante, il quale vi consegnerà le chiavi della caserma di Rouen.

LA COSPIRAZIONE DEL CARDINALE

Andate a St. Quentin e date la formula che avete appena ottenuto al fabbro, raccogliete il secchio e riempitelo di carboni ardenti dalla forgia, poi andate a Rouen.
Per prima cosa andate alla cattedrale, entrate e usate la corda sulla torcia per scambiare tra di loro i coperchi delle tombe; alla fine dell'operazione raccogliete la placca di metallo caduta sul pavimento (NB: se arriverete alla cattedrale senza avere la corda, un bug del programma vi impedirà di poterla usare in un secondo tempo; fate quindi attenzione ad entrare nella cattedrale solo dopo aver raccolto la fune a Le Havre). Andate alla torre di Juliette, entrateci e aprite il baule; prendete la calzamaglia, poi entrate nella caserma usando la chiave che vi ha lasciato il capitano. Andate nel suo ufficio e prendete la bandiera, dopodiché tornate in piazza e uscite all'estrema sinistra dello schermo. Arriverete di fronte a un cancello in cima al quale è rimasto incastrato un anziano signore, che scoprirete essere il nipote di Leonardo da Vinci. Per liberarlo usate le tenaglie per prendere la chiave in terra dietro al cancello, che poi dovrete usare per aprirlo; seguite lo studioso fino al molo e domandategli una barca (vi serve per raggiungere il castello). Il prototipo della nave a vapore è però incompleto: esaminate ogni suo pezzo, poi mettete la calzamaglia sulla rotella a destra, tappate il buco sul sifone con la piastra che avete preso nella cattedrale, attaccate la bandiera all'albero per fare una vela e mettete i carboni ardenti nel bollitore. Quando la nave è finalmente pronta azionate la piccola leva posta sul beccuccio del boiler e dirigetevi al castello. Dopo "l'atterraggio" cercate di aprire il portone difeso dalla guardia, e per entrare dite a Henri di mostrare che avete l'invito; una volta dentro esaminate i due busti, parlate a Juliette e datele la pozione della strega per liberarvi da occhi indiscreti. Spingete i nasi dei due busti e aprirete il passaggio segreto per la stanza del cardinale. Per superare il fossato usate il sacco del cibo per coccodrilli, prendete la catena con la spada e legatela prima al gancio in terra, poi alla trappola nell'altra stanza; arrivate fino alla porta e origliate cosa succede dietro. Quando il cardinale se ne va entrate e verrete catturati dalla sentinella; parlategli e chiedete di poter leggere, quindi esaminate la libreria fino a quando non trovate il libro sul controllo degli animali. Leggetelo e parlate ancora alla guardia: chiedete l'ora e ipnotizzate il soldato con l'orologio, quindi andate a leggere il libro aperto sull'altare. Esaminate gli scaffali con gli ingredienti, raccogliete il gessetto all'interno del pentacolo e usatelo sul libro per alterare l'incantesimo. Complimenti, avete finito Touché; ora potete godervi il finale, poco spettacolare ma divertente.

Antonio Perna

LA NUOVA FRONTIERA DELLA MUSICA

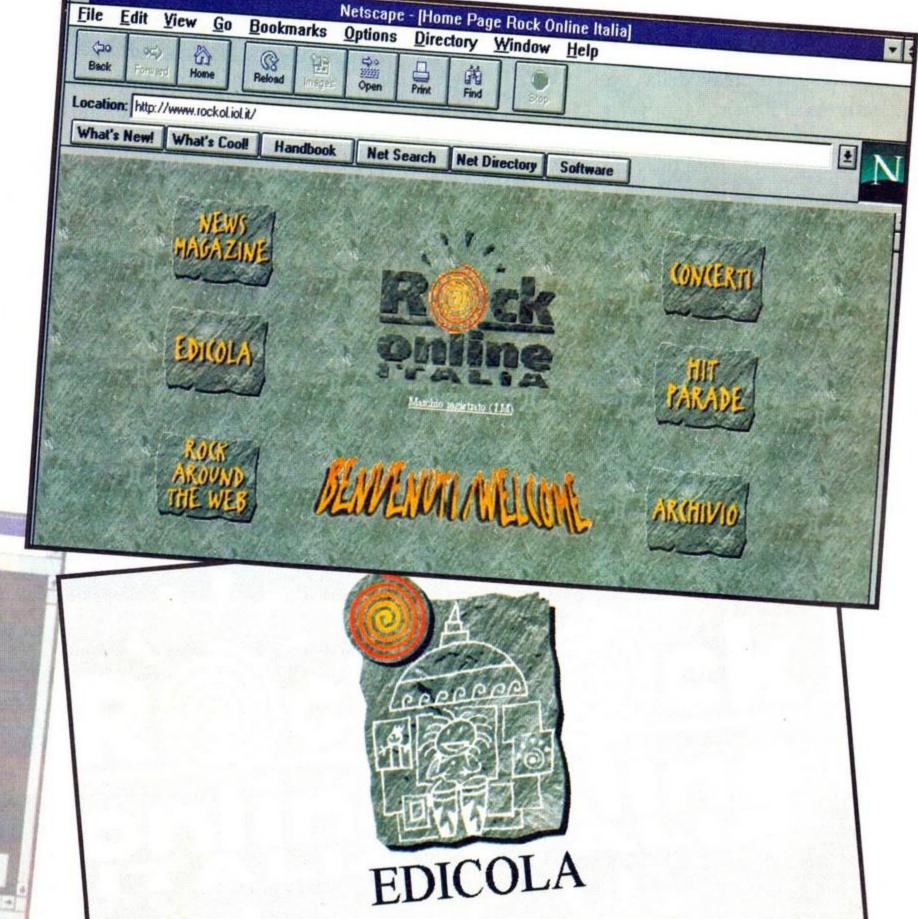
Rock online ITALIA

Se vi manca un cantante o un gruppo musicale, dovete per forza collegarvi a Rock On Line: http://www.rockol.iol.it/ Che aspettate a visitarlo?

Grazie, grazie, grazie. Non finiremo mai di dirvelo. Perché? Perché una recente indagine ha inserito Rock Online Italia nella Top 20 dei siti Internet italiani più visitati. In poche parole: il nostro è uno dei venti siti Internet italiani (di qualunque tipo e argomento) più apprezzati dagli utenti. Mica male, vero?

Nonostante questo enorme riconoscimento, comunque, non dormiamo certo sugli allori. Anzi: abbiamo in cantieri moltissime idee per migliorae il nostro servizio (completamente gratuito) ancora di più. Tra breve, per esempio, troverete una zona hit parade ancora più ricca, una zona archivio potentissima e servizi online che vi faranno perdere la testa. Scusateci se non vi diciamo di più, ma la concorrenza ci guarda e legge queste righe. Per cui... per saperne di più visitate ogni giorno Rock Online Italia (www.rockol.iol.it/).

Se per caso non sapete ancora bene cos'è Rock Online Italia, ve lo (ri)spieghiamo. Dunque, Rock Online Italia è il primo servizio (completamente in italiano) di musica su Internet (www.rockol.iol.it/). Cosa contiene? Una zona news magazine, aggiornata più volte al giorno, che contiene notizie freschissime su tutti i generi musicali (dal rock al rap, dal metal alla musica italiana) e la rassegna stampa di tutti i giornali musicali esteri; una zona concerti con le date dei tour degli artisti italiani e stranieri; una zona edicola con la versione elettronica di ben 11 testate musicali italiane; una zona con le più belle e importanti hit parade; e una zona con più di 2.000 links con i siti musicali più forti del mondo.

Più il sito dell'Heineken Music Club, della Mercury, dei progetti dell'Onu, di Concorsi Rock e di Rock Targato Italia. Insomma, un mare di "cose" in cui vale la pena di perdersi almeno una volta al giorno.

Cosa aspettate a tuffarvi?

Rock online ITALIA News News

DOPO L'ESTATE NASCE MTV2

MTV Networks si prepara a lanciare una nuova emittente, MTV2, che potrebbe iniziare a trasmettere già a fine estate. Secondo le indiscrezioni che circolano negli ambienti musicali americani, la nuova emittente dovrebbe assomigliare alla MTV dei primi tempi, con una programmazione a costi molto contenuti basata quasi esclusivamente sulla trasmissione di videoclip musicali e, almeno in un primo momento, priva di inserzioni pubblicitarie.
In aggiunta, l'emittente potrebbe confezionare su misura le proprie playlist in funzione delle esigenze e dei gusti del pubblico delle diverse aree regionali.La notizia dell'apertura di un nuovo canale musicale risponde ai piani annunciati dall'emittente già cinque anni fa, quando i responsabili di MTV dichiararono di voler suddividere i programmi del network su tre segnali separati, ed è stata accolta con grande soddisfazione dai discografici americani: le etichette discografiche si augurano infatti che una programmazione meno ancorata agli hits e a considerazioni commerciali possa aprire nuovi importanti spazi promozionali agli artisti e ai gruppi esordienti o in via di sviluppo.
Secondo alcune indiscrezioni, il segnale via cavo potrebbe raggiungere inizialmente circa 5 milioni di famiglie (a fronte dei 64 milioni dell'emittente maggiore).
Nell'affollatissimo spazio destinato ai canali via cavo l'emittente dovrà competere con numerosi altri canali musicali come Country Music Television (CMT), TNN, BET (un'emittente specializzata in musica jazz) e The Box, che già differenzia i suoi programmi a richiesta su base regionale.

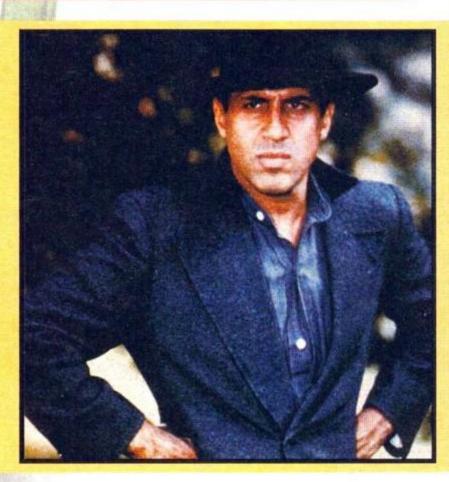
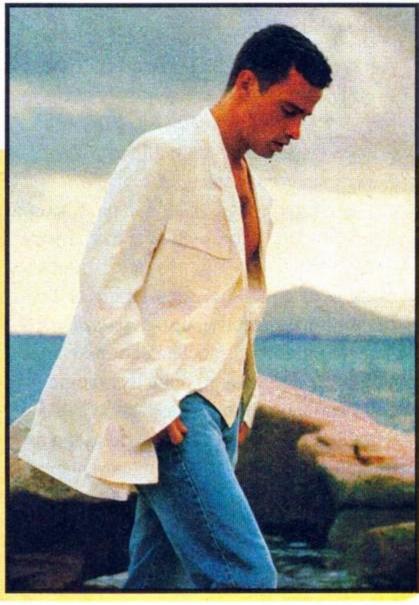
LA BUFALA MULTIMEDIALE DI VASCO

"La diretta del concerto di Vasco su Internet ha mandato in tilt la rete multimediale". Questa frase, riportata su tutti i quotidiani nazionali qualche settimana fa, dimostra quanto i giornalisti italiani siano ignoranti in materia di Internet. Perché? Perché nonostante l'indubbio successo ottenuto dall'iniziativa di Vasco, nessun evento multimediale - almeno per ora - ha mai mandato in tilt Internet. Ad andare in tilt, nell'occasione, è stato semmai il server che erogava la diretta multimediale del concerto romano di Vasco. Qualcosa di ben diverso, quindi, dalla rete.

LE STAR ITALIANE SUL WEB...

Eros Ramzzotti:
www.webcom.com/Ramazzotti/

Vasco Rossi:
www.cmp.it/Vasco/

Adriano Celentano:
www.espero.it/celentano/

AMIGA TORNA MADE IN USA

E' ormai certo: Amiga Technologies, fra pochi giorni, verrà venduta da Escom alla compagnia americana VIScorp. Nel 1995, quando ESCOM acquisì tutti i diritti sul marchio e la tecnologia Commodore, ESCOM era in una invidiabile posizione finanziaria. Il 1994 era stato un anno eccellente e la politica della compagnia era di massima espansione. In quel periodo la decisione fu considerata molto valida, e la ESCOM salvò Amiga da una brutta fine.

Fu fondata l'Amiga Technologies e i computer Amiga furono riportati sul mercato con grande sforzo, non solo economico, della ESCOM e furono prese non poche decisioni cruciali, tutte orientate a garantire un futuro sviluppo di Amiga.

Come è ovvio, tutti i piani e i progetti devono essere finanziati, ed era chiaro sin dall'inizio che ci sarebbe voluto un po' di tempo prima del raggiungimento del pareggio di bilancio. La compagnia, creata nel Maggio 1995, ha potuto iniziare le vendite solo nel tardo Settembre successivo, e nonostante tutto è riuscita a piazzare in tutto il mondo 40.000 Amiga 1200, 13.000 Monitor e 2.000 Amiga 4000 Tower, il che è un risultato soddisfacente.

Purtroppo attualmente ESCOM è in gravi difficoltà finanziarie, principalmente a causa di una stagione natalizia piuttosto povera di vendite, e di numerosi fondi di magazzino. Questa situazione ovviamente influisce direttamente sull'erogazione di fondi nei confronti di Amiga Technologies, che invece, ora come non mai, ha bisogno di investire nel marketing, nella ricerca e nello sviluppo.

Per tutti questi motivi, è stata presa la decisione di cedere la proprietà di Amiga Technologies a una società che fosse realmente interessata nel continuare il supporto e lo sviluppo della tecnologia Amiga. VIScorp è indubbiamente la compagnia migliore per assolvere a questo compito: sin da dicembre utilizza la tecnologia Amiga per la base della sua linea di Set Top Box (Decoder per la TV interattiva), molti dei suoi ingegneri sono ex-progettisti Commodore e addirittura il vicepresidente, Carl Sassenrath, ex-Commodore, è stato uno dei creatori di Exec (il nucleo centrale del sistema operativo di Amiga) e "inventore" del CDTV.

XTR Patch

La Siltunna software, creatrice del gioco di corse automobilistiche Xtreme Racing, sta per iniziare la distribuzione su Internet (nei siti Aminet) di un piccolo upgrade del loro ottimo prodotto. Non si tratta di un programma che ripara errori presenti nella versione originale del programma, ma di un aggiunta che è stata sviluppata seguendo i consigli e i suggerimenti dei numerosi videogiocatori che hanno scritto e telefonato alla software house.

Oltre ad un certo numero di aggiunte minori, troviamo il supporto per l'adattatore per connettere due ulteriori joystick alla porta parallela, nuove armi sparse lungo la pista, maggiori differenze tra i diversi tipi di auto, un percorso completamente nuovo, e una semplificazione dell'Easy Control (che come avranno notato molti giocatori, non è poi così tanto easy...). Dovrebbe essere inclusa anche una nuova routine di conversione chunky-planar per le macchine di fascia media, ossia dotate di processore 68020/30 e memoria Fast.

A breve dovrebbe essere anche disponibile un Data-Disk contenente almeno cinque percorsi completamente nuovi, da affiancare a quelli già esistenti nella versione originale.

Chaos Engine 2

Nel secolo scorso il Barone Fortesque, un tipico scienziato pazzo, smanettando con il tempo, lo spazio e i primi computer aveva creato una macchina dal nome inquietante: il Chaos Engine (motore del caos). Anche se primitiva, la macchina divenne incredibilmente potente, fino a rivoltarsi al suo creatore. In breve il suo potere di corrompere il tempo e la materia uscì da ogni controllo, una nube di caos discese sulla terra, e gli uomini e gli animali si tramutarono in bestie furiose...
L'originale Chaos Engine, rilasciato nel 1993 inizialmente solo per Amiga, ma in seguito convertito praticamente per tutte le piattaforme più diffuse, fu acclamato dalla critica come un gioco altamente rivoluzionario, sia per la grafica che per il tipo di azione che conteneva. Innumerevoli poi, furono i tentativi di imitazione. Il suo seguito però, è profondamente differente, visto che adesso il giocatore è in diretta competizione con un avversario umano, o guidato dal computer. Ovviamente mantiene il tipo di controllo e lo schema grafico del suo predecessore, ma si tratta di un gioco più strategico e competitivo: l'astuzia e l'intelligenza dovranno però essere integrate da una buona dose di capacità di reazione, e da un'ottima mira, se si vuole progredire nel gioco.
L'obbiettivo primario del giocatore, è di terminare il livello facendo più punti del suo diretto avversario. Questi si collezionano uccidendo mostri, sparando all'avversario, risolvendo puzzle e completando per primo il livello. Aumentando il proprio bottino di punti, un giocatore migliora i suoi attributi fisici (non pensate male!), e gli viene concessa la possibilità di utilizzare dei poteri extra.

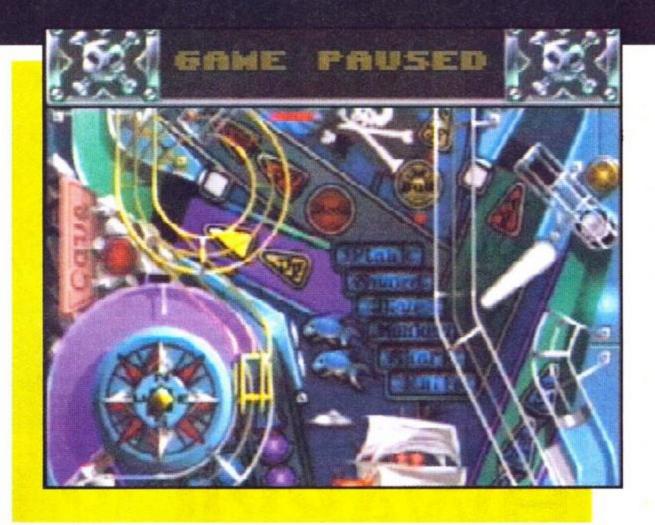
Non mancano le apparizioni del Barone Fortesque (che sia un lontano parente del Baron Von Blubba?) che ricompenserà i giocatori con speciali chiavi che serviranno a completare il livello.
Lo schermo è diviso in due finestre indipendenti con scorrimento a 8 direzioni, che permettono ai due avversari di essere in posizioni completamente diverse, mentre la prospettiva dell'azione rimane immutata rispetto al primo episodio.

SLAM TILT
THE PINBALL GAME

APPASSIONANTE

Quando sul tavola della redazione Amiga ci vediamo recapitare un nuovo simulatore di flipper, la prima reazione non è delle migliori. Ultimamente il mercato Amiga è stato letteralmente invaso da versioni di pinball, tutte più o meno simili tra loro. Slam Tilt tuttavia...

E con questo fanno cinque! La 21ST Century Entertainment propone al pubblico il suo quinto flipper. Dopo i bellissimi Pinball Dreams, Pinball Fantasies, Pinball Illusion e il *"non perfettamente riuscito"* Pinball Mania, finalmente troviamo una nuova versione che non fa rimpiangere i suoi predecessori. Il team di programmazione è nuovamente cambiato, visto che, a quanto sembra, gli Spidersoft, autori del semi-flop Pinball Mania, sono stati pensionati anzitempo. Il gruppo Liquid Dezign (la 'z' non è un errore, si tratta di un gruppo un po' funky...) si propone infatti come degno successore dei Digital Illusion, che avevano realizzato i primi tre episodi della serie.
Come al solito, il buongiorno si vede dal mattino, e la splendida introduzione di Slam Tilt è molto ben realizzata: ottimi effetti, musica pompata e titoli e animazioni renderizzati a ruota libera. Indubbiamente la migliore presentazione mai vista su un gioco di flipper. L'unico neo è che se la potranno gustare interamente solo i possessori di Amiga 1200 con hard disk, visto che giocando da dischetto vengono saltate le parti più "pesanti" (in termini di tempi di caricamento). Ma chi ancora pretende di andare avanti con il solo disk-drive nel 1996?
I tavoli a disposizione sono

ben 4, tutti curatissimi dal punto di vista grafico, e altrettanto ben realizzati, per quel che riguarda elementi e sotto-giochi: "Mean Machines", "The Pirate", "Ace of Space" e "Night of The Demon" non vi faranno certo rimpiangere i mitici tavoli di Pinball Fantasies. I 256 colori si vedono tutti, e la grafica non è certo inferiore a quella di analoghi prodotti per PC; inoltre il tipico "effetto interlinea" tipico della visualizzazione in modalità PAL (rispetto alla VGA) impasta alla perfezione i pixel, offrendo un gradevolissimo effetto "da bar".
In ogni momento della partita è possibile, con la semplice pressione di un tasto, attivare l'alta risoluzione (640x512 punti), e vedere così il tavolo quasi nella sua interezza. Consigliato soprattutto per coloro che giocano con un televisore oltre i 16 pollici, visto che su un normale monitor 14" i particolari diventano un po' troppo piccoli. Lo scrolling dell'immagine è comunque fluidissimo su qualunque macchina (a partire dall'A1200 inespanso) sia in bassa che in alta risoluzione. Uno dei

particolari più gradevoli è l'altissimo grado tecnologico raggiunto dal display delle informazioni, posizionato come al solito nella parte alta dello schermo. Al suo interno ammirerete animazioni ed effetti che non hanno nulla da invidiare al "mondo esterno". Sì, perché in Slam Tilt il display è parte integrante della partita, non un semplice segnapunti, e molto spesso dovrete fare grande attenzione a quello che viene visualizzato al suo interno, per migliorare il vostro punteggio, o portare a termine un sotto-gioco. Tipico esempio (ma i casi sono moltissimi), nel tavolo "Ace of Space", sono le indicazioni della direzione da far prendere alla pallina, per evitare un banco di asteroidi. Ovviamente tanto maggiore sarà la precisione con cui seguirete le indicazioni, tanto più alto sarà il punteggio bonus che otterrete. Non mancano addirittura alcuni sotto-giochi completamente da giocare nel display (mentre la pallina è "loccкata"), tra i quali spicca, un simpatico gioco di corse automobilistiche in stile "Virtual Karting".

Tra le accuratezze della simulazione, troviamo innanzitutto la agognata modalità multi-ball (tre palline sullo schermo), per la quale diventa pressoché indispensabile l'utilizzo dell'alta risoluzione, e la possibilità di smuovere il tavolo influenzare i movimenti della pallina (ma attenti al Titl!), oltre che verticalmente anche orizzontalmente, da destra o da sinistra. Stranamente nelle opzioni non è stata inclusa la possibilità per variare l'inclinazione del tavolo anche se, ad onor del vero, ciò normalmente non è permesso al giocatore nemmeno con i flipper "veri". I rimbalzi della pallina sono sufficientemente realistici, anche se raramente capita qualche movimento "strano", ma questo è abbastanza normale nelle simulazioni computeristiche, e capitava anche nei quattro episodi precedenti.

I tavoli sono molto vari, e la gran quantità di piste, corsie, luci da accendere, e sotto-giochi da completare vi terrà incollati allo schermo per un bel po' di tempo.

Gli effetti sonori sono più che adeguati, splendidamente metallici e realistici, inoltre ogni tavolo è dotato della sua personale colonna sonora, direttamente ispirata alla sua ambientazione; tutto questo non va che ad aggiungersi ad un prodotto praticamente privo di lacune o insufficienze più o meno gravi. L'unico appunto che si potrebbe fare ai realizzatori è la mancanza di originalità nel concetto di gioco ma, dopotutto, il flipper è il flipper! Concludendo posso tranquillamente affermare che Slam Tilt si qualifica come il miglior pinball disponibile attualmente sul mercato Amiga e che, sia che siate degli appassionati, sia dei semplici curiosi, non potete assolutamente lasciarvelo sfuggire: supporta alla grande l'hard disk, sfrutta a fondo i Chip audio e video, il sistema di controllo è altamente personalizzabile... Cosa volete, anche la fessura per la monetina?

Fabrizio Farenga

SLAM TILT

Genere: Flipper
Casa: 21st Century Entrainment
Sviluppatore: Liquid Dezign

AMIGA

Pinball Mania è stato realizzato solamente in versione AGA, ossia compatibile con Amiga 1200 e Amiga 4000. Indubbiamente sfrutta questo punto a suo favore, sfoggiando grafica coloratissima, e animazioni all'altezza di un analogo prodotto per PC o console. L'organizzazione dei cinque dischi che compongono il prodotto è ben strutturata, e limita al massimo il cambio disco. Il possesso di un hard disk è comunque altamente consigliato.

K VOTO 935

G A QI FK (1–10)

CURVA D'INTERESSE: Minuti, Ore, Giorni, Settimane, Mesi, Anni — 0 1 2 3 4 5

TNT Cheat

Uff! Il libretto pieno di cheat allegato al numero scorso (a proposito: vi è piaciuto?) mi ha davvero esaurito. Meno male che non ne devo fare uno ogni mese! Comunque, dopo l'abbuffata di trucchi, segretini e gabolazze del mese di Maggio, ecco dall'immacolato Doctor Kernal un po' di risposte destinate a quanti intasano come non mai la linea telefonica della nostra hot-line del Giovedi (dalle 17.00 alle 19.00). Infatti, sta capitando sempre di più che le richieste di trucchi per determinati giochi, arrivino "a blocchi", segno cioè che i nostri lettori si trovano in difficoltà per le medesime cose, molto spesso a causa di qualche bug o di qualche enigma particolarmente cervellotico. Comunque, vi ricordo che se volete essere annoverati tra i membri benemeriti dei "Solutori di K" non dovrete fare altro che scrivere o faxare trucchi, soluzioni e gabolone a:

Doctor Kernal - K
c/o EDI.PROGRESS
Via Pagliano 37-20149 Milano,
oppure all'indirizzo Internet:
K.magazine@bbs.infosquare.it

MECHWARRIOR II

Per questo splendido simulatore di robottoni prodotto dalla Activision ecco la spiegazione degli ordini da dare ai nostri compagni pilotati dal computer, che tanto ha messo in crisi.

Luigi Bossa di Legnano.

Engage at Will: Serve durante le mischie più furibonde: ogni bersaglio a portata di tiro (di solito il più vicino) viene attaccato dai membri della nostra squadra. Ogni robot agisce in maniera autonoma.
Target Item + Defend Target: Sono i comandi da impartire per difendere un oggetto o una struttura o un mezzo dagli attacchi del nemico. Infatti, i mech nostri alleati impegneranno il nemico se questi si avvicinerà troppo alla zona in cui risiede l'obbiettivo da difendere.
Target Item + Attack Target: Da inviare quando vogliamo distruggere un obbiettivo particolare. E' anche molto comodo per concentrare gli attacchi di tutta la squadra su un avversario particolarmente coriaceo.
Join Formation: Per raggiungere una sufficiente forza d'attacco durante un'operazione che si rivela più difficoltosa del previsto o per far ritirare alcuni mezzi che sono sul punto di soccombere.
Disengage and Reform: Da utilizzare per interrompere o evitare un combattimento a noi sfavorevole.

SLIPSTREAM

Franco Amorese di Roma mi ha scritto chiedendo qualche codice per l'interessante gioco di corse della Gremlin. Anche se li ho già forniti in precedenza, ecco qui quello che si potrebbe definire come il codicillo globale.

Nello schermo del menu, digitate [REFINERY]. Avrete così la possibilità di correre su qualsiasi percorso e di avere soldi a palate con cui comprare qualsiasi oggetto potenziatore che desidererete.

STAR RANGERS

Franco Malloni mi ha scritto da Udine dove sta facendo il militare, chiedendomi qualche codice per Star Rangers, il simulatore di volo intergalattico che lui ha installato di nascosto sul computer del suo comandante (!). Non sia mai che Doctor Kernal non aiuti chi sta servendo la patria...
Ecco dunque un po' di codici.

JAVA - Abilita il cheat mode.
SHAZAM - Per avere l'invincibilità.
CAMEO - Inserisce l'autopilota durante i Warp Tunnel.
SCOTTY - Per avere Warp infiniti.
VITAMINZ - Per ottenere subito il massimo di energia e munizioni.
ISEEU - Per vedere tutti i nemici sulla mappa.
ZOOMERZ - Per far passare il tempo più in fretta.
BOGONS - Per vedere il team di sviluppo del gioco.
VOIZIS - per vincere immediatamente una missione.
VOIZIF - per perdere immediatamente una missione.

MORTAL KOMBAT 3

Questo gioco sta diventando il mio incubo: ormai di notte mi sogno nuguli di ragazzini inferociti e zannuti che mi inseguono chiedendomi i codici più inverosimili (un lettore la settimana scorsa mi ha chiesto se sapevo come effettuare una musicality!). Comunque accontento Luigi Tenconi di Pistoia (e assieme a lui molti altri) elencando alcune delle mosse speciali di Smoke, uno dei personaggi segreti che vi ricordo potete utilizzare digitando da DOS [MK3 666].

Fatality - S, S, A, G
Animality - S, A, A, Blocco
Babality - G, G, I, I, Calcio Alto
Frienship - Corsa, Corsa, Corsa, Calcio Alto

Per giocare invece con Smoke su Playstation, una volta arrivati allo schermo del copyright, premete R1, e tenendolo sempre premuto, poi schiacciate Destra, Giù, Sinistra, Su per 2 volte. Apparirà la frase "Enter the Ultimate Kombat Kode". Inserite il codice: Dragon, MK, Dragon, Goro, Skull, Goro, premendo R1 una volta, il Cerchio 9 volte, il Triangolo 6 volte e la X 6 volte. Semplice no?

BURN CYCLE

Diversi lettori, tra cui Gianni Colamaria di Bari, mi hanno chiesto qualche codice per lo splendido film interattivo di fantascienza realizzato dalla Philips su CD-I. Eccoli accontentati.

Cominciate una nuova partita e andate subito nell'inventario. cliccate sull'icona del virus e poi su quella di salvataggio. A questo punto inserite i seguenti codicilli:
CH_HART_END - Per saltare alla sequenza immediatamente precedente alla morte di Kris.
CH_KARM - Per saltare immediatamente dentro la chiesa di Karmic.
CH_HTEL_EXT - Per saltare immediatamente di fronte all'Hotel.
CH_HTEL_INT - - Per saltare immediatamente dentro la stanza di Sol Cutter nell'Hotel.
JOHN_WHO - Per vedere come in un film tutte le scene non interattive del gioco (mica male, eh?).

Doctor Kernal vi ricorda che il numero telefonico della Hot-Line è cambiato. Infatti, già da oltre 2 mesi per ottenere i miei aiuti è necessario comporre lo

02/4985463
solamente il giovedì dalle 17.00 alle 19.00

(non fate i furbetti)

Chiamando ancora i vecchi numeri, non mi troverete di sicuro! Uomo avvisato...

MEZZO AVVERTITO!

CYBER MASTER

L'estate è ormai alle porte e anche i Cyber Master ritoccano la tintarella: personalmente dopo l'antiruggine penso di passarmi addosso un paio di mani di ducotone bordeaux: del resto si sa che gli organismi cibernetici tengono molto al loro look!

THE LION KING

Fantascientifico Cyber Master
ti chiedo di rispondere ad una delle mie richieste. Il gioco in questione è "The Lion King" ed io ti chiedo la soluzione del secondo livello per PC, oppure qualche gabola per passare al terzo livello.
P.S. preferisco le gabole!

Marco Di Maro

Leonino Marco, sei proprio fortunato, visto che preferisci le gabole alla soluzione del secondo livello, ti do una bella gabolina anche perché della soluzione non c'è traccia!
Devi scrivere DWARF nella schermata delle opzioni, in questo modo attivi la gabola, infatti premendo successivamente H aumenti al massimo la tua energia, mentre premendo L salti al livello successivo!

ORRORE SUL MAC

Immenso Cyber Master,
ho un Macintosh e vorrei sapere quando usciranno i capolavori "Phantasmagoria" e "11 Hour"; di quest'ultimo puoi pubblicare l'intera soluzione (solo accennata nel numero di febbraio)?
Grazie!

Sergio Fusari

Meliforme Sergio, abbi fede, pazienza e hardware sostenuto, perché i due titoli che hai citato sono imminenti anche per piattaforma Macintosh, purtroppo per girare decentemente si prevede un hardware piuttosto pesante...
Per quanto riguarda la soluzione ti preannuncio che sarà disponibile sul numero di Agosto!

QUESTIONE DI SOPRAVVIVENZA

Lovercraftiano Cyber Master,
nonostante legga il mitico K da tre anni, sono un abbonato novello che si aggiunge alla grande famiglia, ma ora dimmi, quanto potrò sopravvivere con un Pentium 75, 8 Mb di RAM, CD4X?
Ti prego sono disperato (visto Wing Commander IV)!
P.S. dato che sono un novello, dammi l'indirizzo per poter scrivere a Silvia (K-box).
Sei Mitico!

Giulio (Lucas) Nicolis

Putrido Giulio credo che aggiungendo un po' di memoria RAM, diciamo 8 Mb e accettando in qualche caso alcune dolorose rinunce: tipo giocare in bassa risoluzione anziché in SVGA, potrai goderti il tuo PC per almeno altri due anni.
Se invece vuoi poter avere il massimo delle prestazioni da ogni videogioco, beh, allora forse ti conviene scavalcare direttamente il Pentium 120 e andare sul nuovo Pentium Pro, così potrai stare tranquillo per almeno due annetti!
Per quanto riguarda Silvia, ti do un primo consiglio: è meglio che non le scrivi, sai com'è sono leggerissimamente geloso!
Se proprio non ne puoi fare a meno basta sappi che l'indirizzo è lo stesso, basta che scrivi sulla busta K-box!

LA SCHIACCIATA (QUELLA LIGURE ESCLUSA!)

Onnisciente Cyber Master,
desidero comprare una buona simulazione di Basket per PC: uscirà NBA Live 97? Se sì, aspetto che esca o mi conviene comprare il 96?

Giulio Cappelli

Impaziente Giulio, probabilmente NBA Live 97 uscirà proprio nel 97, quindi se vuoi giocare subito comprati NBA Live 96 che oltre tutto è un'ottima simulazione!

TERMINAL VELOCITY

Iperbolico Cyber Master,
Sto smanettando come un folle su Terminal Velocity, non avresti qualche gabola per aumentare il divertimento?
Ti ringrazio in anticipo!

Roberto Lazzieri - Bari

Vabbé, Terminal Velocity è uscito da pochissimo, eppure... Eppure io ho già i codici! di questo passo finirà che ruberò il lavoro (e lo spazio, yak, yak) a quel bell'imbusto del doctor Kernal, che oltretutto mi sembra faccia gli occhi dolci a Silvia...
Digita mentre stai giocando i seguenti codici:
Triburn: massima "velocity".
Trinext: saltare al livello successivo.
Trigods: per diventare indistruttibili.
Trishid: scudi di protezione al massimo.
Trifir: (0-9): per avere tutte le armi.

GUERRAFONDAI SI NASCE...

Battagliero Cyber Master,
da qualche mese non faccio altro che giocare, e rigiocare a Command & Conquer, purtroppo rimango sempre a corto di "monetanza" e i miei nemici approfittano spudoratamente di questa mia debolezza per spazzarmi via dal campo di battaglia. Vorrei tanto sapere se esiste un trucco per avere più soldi e produrrò un'armata invincibile!

Frengo "Cingolato" Basini - Otranto

Caro Frengo. Io la gabolina ce l'avrei anche, ma in alcune missioni, tipo quella alla Rambo, dubito che possa servirti a qualcosa. Comunque prendi nota. Si tratta di modificare alcuni codici esadecimali. Basta inserire la stringa 35 30 30 30 per avere ben 500.000 crediti in più con i GDI. Quindi per ogni livello la stringa modificata sarà la seguente:

Livello 1: 333FT9 (+) 35 30 30 30. In pratica: 333FT9 35 30 30 30
E così via per gli altri livelli.
Livello 3: 328B8F 35 30 30 30
Livello 4: 29BB45 35 30 30 30
Livello 5: 313E68/3100F9/30BAA5 35 30 30 30
(Un po' lunghetta, eh?)
Livello 6: 295BBD 35 30 30 30
Livello 7: 301F68 35 30 30 30
Livello 8: 2F7E61 35 30 30 30
Livello 9: 28A7F4 35 30 30 30
Livello 10: 2EDEE3/2E98AF 35 30 30 30
Livello 11: 2E6290 35 30 30 30
Livello 12: 2DFABE/2DC11D 35 30 30 30
Livello 13: 2D5C4E/2D06D9 35 30 30 30
Livello 14: 2CCD96 35 30 30 30
Livello 15: C73CC5/2C277F/2BC509 35 30 30 30

Ti saluto con una bella "bazookata". Bye!

CYBER MASTER

Nome: ....

Cognome: ....

Indirizzo: ....

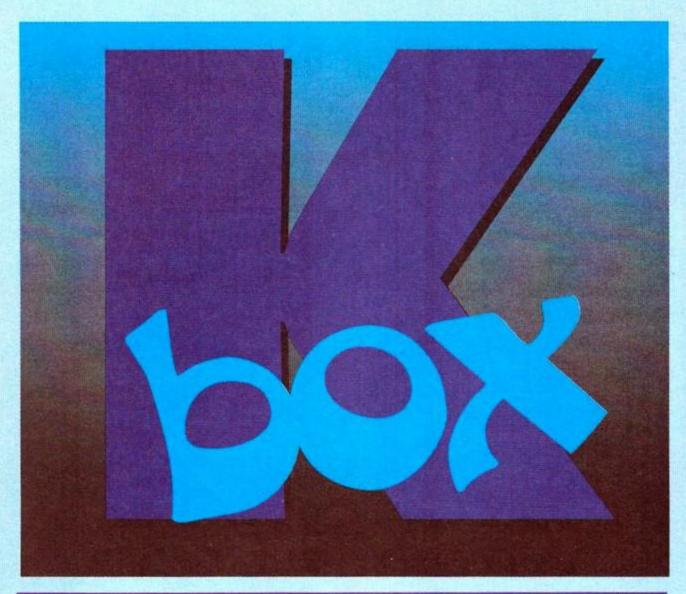
Età: ....

LA MIA DOMANDA E': (max 55 parole)

Indirizzate le vostre "missive" a Cyber Master presso Edi.Progress via Pagliano,37 - 20149 Milano

Sorpresa! Gates ha trovato degli amici... amici veri! Come? Di chi sto parlando? Ma di un nostro dolcissimo lettore che dopo averci scritto qualche numero fa ha scoperto di avere molte persone

vicine: i fantastici lettori di K, e... naturalmente la sottoscritta!

Un kissone grande grande

GIORNALISTA VIDEOLUDICO

Mitica Silvia,
sono un giovane videogiocatore appassionato di PC e videogames. Devo scegliere la scuola superiore e vorrei che mi consigliassi la via migliore per diventare un giornalista di riviste per videogiochi.

Francesco Valgimigli

Urca! (esclamazione) Pensavo che queste domande si facessero ai genitori o ai vecchi professori. Voglio lo stesso illuminarti, dato che sei proprio simpatico, la strada verso la gloriosa carriera di giornalista professionista. Ti consiglio, come buona cosa, propendere per il liceo classico, che dà una solida preparazione umanistica, poi o una facoltà universitaria sempre in chiave umanistica: giurisprudenza, scienze politiche, filosofia. Oppure un corso para universitario specializzato in giornalismo che spesso ha il vantaggio di durare meno del corso di Laurea vero e proprio e di dare una preparazione più specifica.
E infine ci vuole tanta fortuna e molta pazienza, perché, come cantava Gianni Morandi: uno su mille ce la fa!
Un grande kiss.

A QUANDO I MANGA?

Carissima Silvia,
è la prima volta che ti scrivo, ma leggo la tua (ehm..., vostra) rivista da molto tempo. Sarò telegrafico nel porre le mie domande per lasciare più spazio alle richieste di altri lettori.
1) Nel numero 77 (ottobre 1995) ho letto un articolo sulle novità presentate all'ECTS, che riguardava... "una serie di RPG e di avventure realizzate nel più puro stile manga". Ti chiedo se prossimamente ci saranno delle recensioni su questo tipo di videogiochi e se noi affezionatissimi fan ti potremmo vedere protagonista di uno di essi.
2) Sempre nello stesso numero (pagina 30), sono venuto a conoscenza dell'esistenza degli screen capture. Quello che vorrei sapere è se ve ne sono in commercio e/oppure a chi debbo rivolgermi per ottenere queste utility.
Pregandoti di rispondere ai miei quesiti, concludo rapidamente salutandoti con un grosso smack!

Di Bernardo - Ranieri Venzone (UD)

Simpaticissimo Di Bernardo, per quanto riguarda i videogiochi in stile manga temo che la tua attenzione sia stata attirata, più che dalla presunta giocabilità del prodotto, dalle forme... ehm, ehm straripanti di una delle protagoniste riportate nel tiff incluso nel servizio. Pertanto mi viene da pensare che l'idea di vedermi protagonista di avventure manga, in realtà ne celi altre che non mi sento proprio di approvare e condividere, comunque avrai presto le recensioni dei giochi simil manga: sii fiducioso...
Sì, esistono diversi screen capture, ma quel che è interessante è che molti sono distribuiti gratuitamente e li puoi trovare facilmente in Internet, oppure in alcune di quelle raccolte di utility shareware che si trovano su riviste di settore.
Vuoi dei nomi? Beh, tra i più diffusi c'è lo Screen Tiff, che tuttavia ha una scarsissima efficacia con i giochi dell'ultima generazione, in quanto entra in conflitto con la memoria convenzionale richiesta dagli stessi.
Ti consiglio il PcxDump che è molto efficacie perché può essere programmato in modo che entri in funzione dopo che il gioco è stato caricato, eliminando i problemi di conflitto. Mentre in ambiente Windows, funziona sempre e molto bene il Wincap.
Se poi ti vuoi sbizzarrire a catturare immagini anche con il Mac, sappi che il System 7 consente di catturare immagini premendo tre tasti contemporaneamente "Mela-Shift-3".
Buon divertimento e un grandissmo kissone!

ALL FOR YOU: GATES!

Supermegasimpaticissima Silvia,
(ti è piaciuto l'appellativo alla Cyber?).
Stavo sfogliando lo scorso numero di K (complimenti per la copertina e... naturalmente per tutto il resto) quando mi sono imbattuto nella lettera di "Gates", guarda caso anche uno dei miei migliori amici è stato nella sua stessa situazione.
Innanzitutto voglio chiarire che, secondo me, il computer non c'entra per nulla (il mio amico non sa neanche cos'è un pixel!!!) ma è invece l'atteggiamento e il modo di fare che pregiudicano la scarsità di (vere) amicizie; certo il PC può averti catapultato in un mondo irreale (scusa Silvia se ti scavalco) ma questo non giustifica assolutamente la tua estraneazione dal mondo esterno.
Belle parole, dirai tu, ma ora che ci posso fare? Non essendo nella tua situazione non sarei in grado di risponderti, ma conoscendo l'esperienza dell'amico sopracitato posso darti qualche consiglio: staccati immediatamente dall'ala protettiva dei tuoi genitori quasto non fa altro che farti apparire un "Mammone". Cerca di aprirti con i pochi amici che hai, cercando di interessarti a ciò che a loro piace (con il tempo anche le cose che odiavi diventeranno spassosissime te lo assicuro!!!), e infine apri anche agli altri le porte del tuo magnifico mondo: ne rimarranno sicuramente abbagliati (o addirittura accecati se hai un Pentium); con questo ti auguro buona fortuna e passo a chiedere a Silvia un insulso piacere.
Dolcissima Silvia, potresti fare qualche domandina al "Master" (a meno che io non abbia sottovalutato la tua onnipotente conoscenza) magari dopo il Bridge del venerdì o la cenetta del sabato?
Sono un assiduo giocatore di Magic Carpet 2 e vorrei sapere se presto uscirà una nuova edizione del fantastico gioco, inoltre vorrei appellarmi all'immenso pubblico di lettori kappiani (non è una parolaccia!). Qualcuno di voi è riuscito a trovare l'ultimo mondo segreto prima della cittadella (la penisola rocciosa a Nord Est tanto per capirci)?
Inoltre vorrei chiederti se esiste qualche personaggio segreto in Rise of The Robots 2 (questo gioco mi sta letteralmente facendo impazzire!!!) ma forse è meglio che questo lo chieda a Kernal.
Con questo ho finito e vi ricordo che siete i migliori.

P.S.= Silvia, se un giorno mai ti recensiranno, ricordati di chiamarmi: sarò il tuo dottor Kernal!

By Night Wolf

Dolcissimo Wolf, innanzitutto sono contentissima che stiano arrivando lettere pro Gates, questo significa che quella di K è veramente una grande compagnia dove ci si ritrova ogni mese e dove ognuno ha il suo ruolo, la sua importanza e giammai viene lasciato solo in balia dei suoi problemi.
Anche se in fondo al cuore mi è rimasto il sospetto che forse quel tuo amico di cui parli aveva non poche cose in comune con te... o sbaglio?
Comunque non ha importanza sono contenta che tra i lettori di K ci siano persone sensibili come te... veramente un grazie anche da parte di Stefano, Gates e gli altri.
Per quanto riguarda il Bridge e la cenetta, confermo tutto: effettivamente io e il Cyber Master i venerdi sera ci concediamo una cenetta romantica... ognuno per conto suo!
Comunque il terzo capitolo della saga di Magic Carpet dovrebbe davvero vedere la luce verso la fine dell'anno; del resto il business dei videogiochi impone ormai che il videogioco che funziona continui... Magari all'infinito come certi film.
Secondo il Cyber in Rise of the Robots 2 non ci sono personaggi segreti ma solo una moltitudine di personaggi ben visibili a tutti.
Infine vorrei sottolineare che il fatto di accostarti al Doctor Kernal non è poi così felice come pensi; infatti il povero Doctor non è proprio una bellezza, credendolo sotto incantesimo per le sue sembianze orribili ho provato a baciarlo una volta e... si è trasformato in una cozza!
Vedi un po' tu...

Ps. Scherzavo, e inoltre dimenticavo di darti un mitico baciotto!

LA MIA BANDA SUONA IL ROCK...

Bellissima Silvia (sono sicuro di non sbagliare), sono un tuo inveterato ammiratore. Secondo me l'angolo della posta da quando si è affacciata una presenza femminile è diventato moooolto, ma moooooolto più interessante di prima! Comunque bando alle ciance, vorrei sapere quali sono i tuoi gusti musicali e cosa pensi della musica associata ai videogames!

Axl 78

Amo la musica rock, amo svisceratamente i Guns 'n' Roses, i Mister Big, gli Off-Spring, i Green Day ecc. ecc.
Amo scrivere mentre le note incalzanti di November Rain mi rimbalzano nella mente aprendo nuovi spazi, allargando a dismisura la mia immaginazione, il mio modo di essere... di pensare.
Penso che la musica come altre forme d'arte capaci di trasmettere emozioni sia molto importante, ed essendo i videogiochi un veicolo di emozioni mi sembra che nessun connubio potrebbe risulatre migliore.
Sì, secondo me una buona colonna sonora può veramente contribuire alla riscita di una gioco. E guarda che quando mi riferisco a colonna sonora non penso certo ad una serie bip-bop scanditi con la stessa frequenza di un sequenser digitale, tipo quelli inseriti nelle tastiere dinamiche, ma veri e propri accompagnamenti musicali firmati da grandi artisti.
Siamo ancora ad una fase pioneristica, ma intanto Brian May ha firmato le musiche di giochi importanti, e altri gruppi meno noti hanno profuso energie per musicare videogames.
Penso che se gli attori famosi fanno gia parte del cast dei videogames presto entreranno a farne parte anche i cantanti... e se proprio vuoi il mio parere un videogioco firmato musicalmente dai Guns 'n' Roses sarebbe davvero una cosa sensazionale!
Un mega kiss...

NON SIAMO DROGATI

Cara Silvia,
a scriverti è un "drogato", come tutti voi di K e tutti coloro che vi comprano o vi leggono scroccando agli amici, drogati anche loro. Non allarmarti, non sono impazzito tutto d'un botto; è solo ciò che pensano alcuni sul nostro conto.
La lettera non è rivolta a te (su... dai, non piangere così!!!), ma non essendoci il "Roy Box" (non sarebbe un'ideaccia), devo adeguarmi.
Come avrai capito, la missiva (linguaggio CyberMasteriano) è dedicata al supermegadirettoreintergalattico Roy, al quale volevo dire un paio di cosucce.
Volevo farLe... ehm... farti (non ti offendi se un comune lettore ti da del tu, vero?...) i miei più sentiti complimenti per la risposta che hai dato a quegli sbruffoni (non mi tagliate la parola, please!) del Centro Punto Uno di Roma che definivano noi videogiocatori dei drogati. Ma drogato a chi!?! Mi sa che qua l'unico drogato è il tale R.C., direttore della confraternita degli sbruffoni, drogato di menzogne e di inutili indagini del cavolo. E poi la domanda migliore sarebbe: "Quante ore passi davanti al tuo Pc?".
Che diavolo vuol dire "buona parte della giornata"? Non sembrerà vero, ma due ore sono circa 1/10 della giornata e io il 10% posso considerarlo "buona parte della giornata", ed è il tempo che io passo sul mio computer.
Non credo che esista qualche mente bacata che, finanze permettendo, non abbia mai giocato ad un videogame di salagiochi o si sia fatto una "dose" di DOOM. Anche il nostro caro R.C. avrà giocato ad un gioco su Pc e, se non lo ha fatto, bisognerà spiegargli che un signore un dì ha inventato la tecnologia per usarla, non per criticarla. Ormai, parliamoci chiaro, il futuro del mondo è la realtà virtuale, inutile nascondersi dietro la mano dicendo: "io non gioco col computer", perché diresti una balla; e se è vero adeguati al XX secolo e all'ormai prossimo XXI secolo, perché fra qualche decina d'anni chi non saprà mettere le mani su di un Pc sarà considerato "l'uomo che vive nella realtà reale". Forse sto divagando, forse sto dicendo il vero, sta di fatto che già da ora se non hai fatto un corso d'informatica, o apri una bancarella a Porta Portese, o devi fare un corso integrativo per imparare a vivere d'aria. Ti attacchi, in parole povere. So che è una cosa squallida immaginare invece del biglietto d'aereo, un bonus Virtual Reality, ma è così, non si può tornare indietro.
Che vuol dire una droga? Drogati siete voi, drogati di pregiudizi su tutto ciò che è videoludico, o che inorridite quando si parla di Ram o di hard disk... E poi, quell'altro deficiente del Nonno Multimediale è da uccidere all'istante.
Non c'è niente da fare! Viviamo in una società di gente con i paraocchi: "Sai, mi hanno detto che il computer fa male al cervello, ti azzera la memoria, ora lo dico a tizio e a caio"; meglio, come dice il caro buon vecchio (o caro buon giovane) Roy, una bella puntata de "La ruota della fortuna", quella sì che apre la mente delle generazioni future ad un dialogo più aperto, per non parlare dei Power Ranger. E poi, mai sentito parlare del modem? Che vuol dire "il computer ti chiude il cervello, non ti fa socializzare"? Ma il modem l'hanno inventato per fermare le carte sul tavolo? Pare di sì, secondo le persone normali, non degli stupidi drogati come noi.
Spero proprio che accettino il dibattito da te proposto, perché è facile fare indagini; facessero le indagini di quante persone su mille si limitano a farsi i cavoli loro e lasciano perdere noi drogati?
Un incoraggiamento a Roy e, naturalmente, un Mega Kissone a te, mia cara Silvia, che illumini le giornate invernali (mi sa che mi so' drogato davvero. Sarà?).
Un saluto all'unico a cui la droga non farebbe niente, neanche quella vera, ovvero il caro Cyber Master, eletto toilette personale degli uccellini milanesi, se non erro.
Saluti.

Luigi "OVERDOSE" Iandolo '82

Caro Luigi,
la tua amata Silvia mi ha passato la tua simpatica lettera e non posso che ringraziarti per le animate parole in essa contenute.
Quanto tu mi scrivi è un ulteriore conferma del fosso che divide quelle generazioni che hanno assorbito e compreso il computer da coloro che non lo capiscono e, quindi, lo temono. E' un problema di ignoranza, e piuttosto di ammettere le proprie mancanze questi squallidi personaggi optano per l'attacco frontale. E' una storia vecchia come il mondo. C'è chi, come il sottoscritto, ricorda ancora le guerre contro il rock o i ragazzi con i capelli lunghi, visti esclusivamente come disoccupati o drogati.
Oggi nel mirino sono finiti i videogames, che distruggono i ragazzi dalle droghe "istituzionali". Ed è proprio questo il punto.
Quanta forma di intrattenimento sfugge al controllo, non è (ancora) sponsorizzata, è internazionale, appassionante ed è straordinariamente generazionale.
Chi non capisce e non vuole capire non ha la possibilità di accedere.
E allora non può controllare, pontificare, censurare.
Insomma, è un mondo tutto sommato ancora libero, ed è pertanto giudicato pericoloso da chi non riesce ad esercitare il controllo.
Per cui continuiamo a "drogarci" con Duke Nukem o Wing Commander, piuttosto che sfrigolare il cervello con le droghe vere!
Ci vuole più testa per affrontare Civilization o Warcraft, che per progettare indagini poco chiare e poco significative.
Ma questo temo rimanga solo un discorso fra noi, caro Luigi.
I "signori censori", molto probabilmente, la K-Box non la leggono.
E ci perdono, perché non approfittano della splendida compagnia di Silvia.
Che da sola vale il prezzo del biglietto...

Roy Zinsenheim

BATTLE ISLE 3

Genere: Simulazione strategica
Casa: Blue Byte
Sviluppatore: Interno

PC CD-ROM

K VOTO 885

Per girare come si deve; occorrono almeno un 486 DX2 66 con 8 MB RAM, una scheda video Local Bus, un CD doppia velocità e 34 MB liberi su hard disk. Inoltre gira solo in ambiente Windows (anche 95) e ha bisogno di molta memoria libera (ben 23 MB).

G · A · QI · FK

CURVA D'INTERESSE — Minuti, Ore, Giorni, Settimane, Mesi, Anni

RAPPORTO QUALITA'/PREZZO

L'ARCHIVIO DI K SCHEDE DA RITAGLIARE E CONSERVARE

BATMAN FOREVER

Genere: Platform/Picchiaduro
Casa: Acclaim
Sviluppatore: Interno

PC CD-ROM

K VOTO 680

Svolazzare nel gioco con un nero costume da pipistrello richiede un 486 a 33 Mhz con CD 2x, 8MB di RAM, ben 35MB di Hard Disk e una scheda VGA. E' compatibile con Windows 95.

G · A · QI · FK

CURVA D'INTERESSE — Minuti, Ore, Giorni, Settimane, Mesi, Anni

RAPPORTO QUALITA'/PREZZO

L'ARCHIVIO DI K SCHEDE DA RITAGLIARE E CONSERVARE

THE COMPLETE CARRIERS AT WAR

Genere: Simulazione strategica
Casa: SSG
Sviluppatore: Interno

PC CD-ROM

K VOTO 910

The Complete Carriers at war non ha richieste elevate: basta un 486 con una scheda SVGA e un CD ROM singola velocità; il gioco si installa interamente su HD e occupa 20 MB. Con 8 MB di Ram si riducono i tempi di attesa mentre il computer svolge i calcoli.

G · A · QI · FK

CURVA D'INTERESSE — Minuti, Ore, Giorni, Settimane, Mesi, Anni

RAPPORTO QUALITA'/PREZZO

L'ARCHIVIO DI K SCHEDE DA RITAGLIARE E CONSERVARE

THE DAME WAS LOADED

Genere: Avventura
Casa: Philips Interactive
Sviluppatore: Beam Software

PC CD-ROM

K VOTO 850

Specifiche tecniche alla portata per questa avventura: 486 DX 33 MHz, 8 MB RAM, CD-ROM a singola velocità, 6 MB liberi su hard disk. Per avere risultati ottimali converrebbe avere un CD a doppia velocità. Sono supportate schede sonore di ogni genere e specie.

G · A · QI · FK

CURVA D'INTERESSE — Minuti, Ore, Giorni, Settimane, Mesi, Anni

RAPPORTO QUALITA'/PREZZO

L'ARCHIVIO DI K SCHEDE DA RITAGLIARE E CONSERVARE

GEARHEADS

Genere: Puzzle
Casa: Philips New Media
Sviluppatore: RGA Interactive

PC CD-ROM

K VOTO 750

Richiede un 486 DX 33 MHz con 8 MB RAM, un CD-ROM a singola velocità e una scheda VGA; con questa configurazione il gioco funziona senza problemi. Gira sotto Windows 3.1 e Windows 95.

G · A · QI · FK

CURVA D'INTERESSE — Minuti, Ore, Giorni, Settimane, Mesi, Anni

RAPPORTO QUALITA'/PREZZO

L'ARCHIVIO DI K SCHEDE DA RITAGLIARE E CONSERVARE

ATF

Genere: Simulatore di volo
Casa: Electronic Arts
Sviluppatore: Interno

PC CD-ROM

K VOTO 910

Non vi illudete di poter giocare a ATF con il 486 DX-2 66 Hz richiesto. Con un Pentium 60 riuscite ad arrivare ad un buon livello di divertimento, sempre che abbiate 16 o più MB di RAM. Oltre alle classiche schede sonore supportate, potrete intrattenervi anche con accessori virtuali quali i Virtual I-O e tutti i joystick del mondo.

G · A · QI · FK

Minuti, Ore, Giorni, Settimane, Mesi, Anni

RAPPORTO

L'ARCHIVIO DI K SCHEDE DA RITAGLIARE E CONSERVARE

RIPPER

Genere: Avventura
Casa: Gametek
Sviluppatore: Interno

PC CD-ROM

K VOTO 900

Ripper richiede un 486 DX50 con almeno 6,5Mb di RAM libera nella forma XMS e con 10Mb di memoria libera sul disco rigido. CD-ROM 2X scheda video VESA compatibile e sistema MS DOS 5.0 o seguenti o Windows 95

G · A · QI · FK

Minuti, Ore, Giorni, Settimane, Mesi, Anni

RAPPORTO

L'ARCHIVIO DI K SCHEDE DA RITAGLIARE E CONSERVARE

STAR TREK

Genere: Adventure
Casa: Viacom
Sviluppatore: Interno

PC CD-ROM

K VOTO 820

PC: il gioco richiede un hardware di tutto rispetto: bisogna possedere almeno un 486 con una velocità di clock di 66 MHz, e 8 MB di memoria Ram. Il CD-ROM a doppia velocità è quasi d'obbligo. Le schede sonore supportate comprendono l'intera famiglia Sound Blaster: un po' scarsa come scelta!

G · A

Minuti, Ore, Giorni, Settimane, Mesi, Anni

RAPPORTO QUALITA'/PREZZO

L'ARCHIVIO DI K SCHEDE DA RITAGLIARE E CONSERVARE

BATTLEGROUND GETTYSBURG

Genere: Wargame
Casa: Empire
Sviluppatore: Talon Soft

PC CD-ROM

K VOTO 802

BGG richiede Windows 3.1 o 95, un 386DX33 (ma è consigliato un 486: le animazioni video sono un po' lunghe da caricare già su un 486DX2-50 con un CD4x), almeno 5 Mb su disco rigido, un CD-ROM 2x, 4Mb RAM (8Mb racc.), una SVGA e un mouse Microsoft compatibile. Tutte le principali schede audio sono in grado di riprodurre le urla e gli spari.

G · A · QI · FK

CURVA D'INTERESSE — Minuti, Ore, Giorni, Settimane, Mesi, Anni

RAPPORTO QUALITA'/PREZZO

L'ARCHIVIO DI K SCHEDE DA RITAGLIARE E CONSERVARE

THE C.C. AT WAR

PRO: Pratico, vario, difficile da battere, graficamente fantasioso, propone sia scenari realistici che fittizi.

CONTRO: Ha i ritmi lenti tipici del gioco strategico, gli scontri tra navi da battaglia sono troppo semplificati.

KOMMENTO Il Kvoto guadagnato da Carriers at War potrebbe sembrarvi alto, ma ha un senso e va interpretato: se siete amanti della strategia e della guerra aeronavale è il miglior titolo che c'è in giro. Se non lo siete, provate a dargli un'occhiata lo stesso; magari vi piacerà.

L'ARCHIVIO DI K SCHEDE DA RITAGLIARE E CONSERVARE

BATMAN FOREVER

PRO: Platform simpatico. Valoci animazioni.

CONTRO: Bassa longevità rispetto a titoli dello stesso genere. Scarsa giocabilità e ripetitivo.

KOMMENTO Consigliato a chi non ha comprato platform di Batman, ma ama i il "pipistrello". Sconsigliato a chi ha comprato altri platform (tipo Rayman) e ai super-esperti del genere, che potrebbero annoiarsi presto. Potrebbe essere una buona scelta per chi vuole provare questo tipo di programma.

L'ARCHIVIO DI K SCHEDE DA RITAGLIARE E CONSERVARE

BATTLE ISLE 3

PRO: Una grafica così non si vedeva da tempoin un gioco strategico. Molto bella la tematica di gioco. Da non perdere.

CONTRO: Gira decentemente su tutti i computer. Il palinsesto (schermate, comunicazioni, scelte) non è molto "marziale" come quello di altri simulatori.

KOMMENTO Se sognate di combattere ed avete una voglia di vincere il nemico, Battle Isle 3 non è assolutamente da perdere.

L'ARCHIVIO DI K SCHEDE DA RITAGLIARE E CONSERVARE

A.T.F.

PRO: Tutte le qualità che cercate in un simulatore riunite in un unico titolo; audio, grafica, giocabilità, longevità e divertimento ineguagliabili; guida multimediale della distruzione aerea inclusa.

CONTRO: Manuale talmente incompleto da richiedere i due titoli precedenti per riuscire a capire come volare; senza macchina e memoria adeguate, non potete accedere ai filmati e alle foto della guida.

KOMMENTO Lo stato dell'arte dei simulatori di volo: niente di più, niente di meno. Però, prima, compratevi un buon PC o il divertimento dimezza! Buon Volo!

L'ARCHIVIO DI K SCHEDE DA RITAGLIARE E CONSERVARE

GEARHEADS

PRO: Grafica renderizzata carina, aspetto fumettoso.

CONTRO: Molto confusionario, giocabilità limitata, interazione troppo ridotta.

KOMMENTO La Philips non si è mai distinta per aver creato dei capolavori, e anche stavolta non ci siamo; la grafica è simpatica, l'idea attraente, la realizzazione tecnica competente. Ma la giocabilità non è accattivante, troppo spesso confusa, e non invoglia troppo a proseguire nel gioco. Cosa che per un puzzlegame è un gravissimo difetto.

L'ARCHIVIO DI K SCHEDE DA RITAGLIARE E CONSERVARE

The Dame was Loaded

PRO: Storia resa bene e con filmati accattivanti, controlli semplici, ben comprensibile.

CONTRO: Ritmi lenti, grafica un po' sgranata, qualche economia di troppo nelle animazioni, sistema di salvataggio scomodo.

KOMMENTO The Dame Was Loaded è in definitiva una buona avventura, non particolarmente sofisticata, ma proprio per questo perfettamente alla portata anche dei computer meno potenti. La giocabilità è valida e ha molta sostanza da offrire, anche se la forma poteva essere migliore; tenetelo presente se vi piacciono le avventure a sfondo giallo.

L'ARCHIVIO DI K SCHEDE DA RITAGLIARE E CONSERVARE

B.G.G.

PRO: Gioco curato, interfaccia sufficientemente semplice, grande ricerca e accuratezza storiche.

CONTRO: Genere esclusivamente per appassionati, grafica spesso confusa nella rappresentazione delle unità. Decisamente poco vario.

KOMMENTO E' un gioco interessante solo per gli appassionati della guerra di secessione. Non ha nulla di originale o particolare da offrire a tutti gli altri.

L'ARCHIVIO DI K SCHEDE DA RITAGLIARE E CONSERVARE

STAR TREK DS9

PRO: L'ambientazione è identica alla serie televisiva. Alta risoluzione. Buona longevità del gioco. Gran bella grafica. Trama molto consistente.

CONTRO: Peccato che il parlato sia interamente in inglese e senza sottotitoli di sorta. Interfaccia decisamente poco originale.

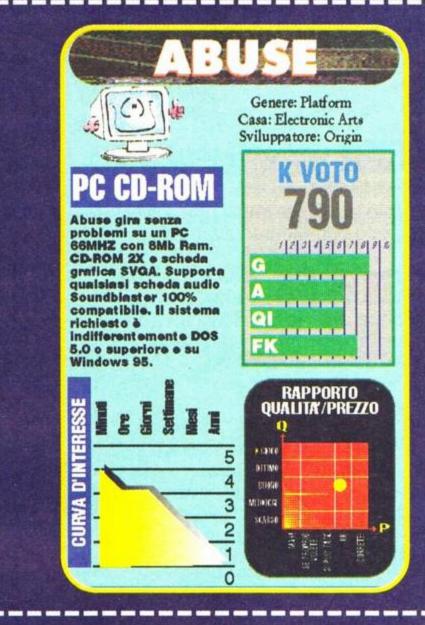
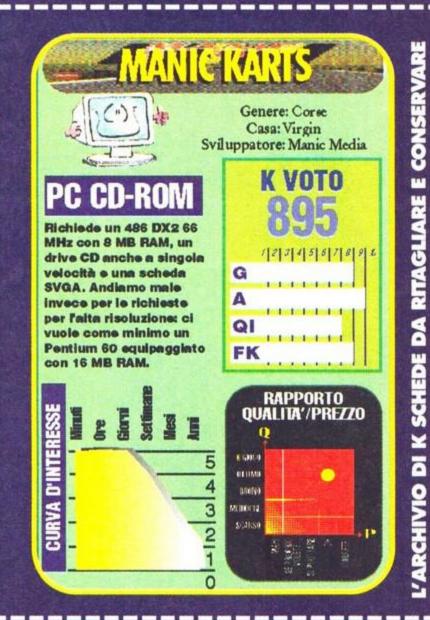
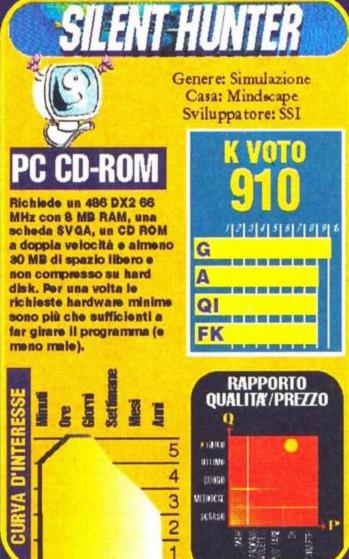
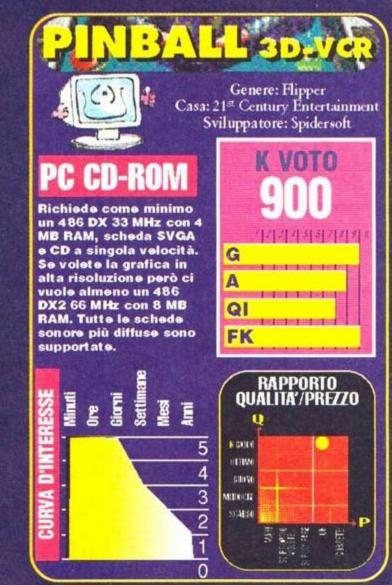
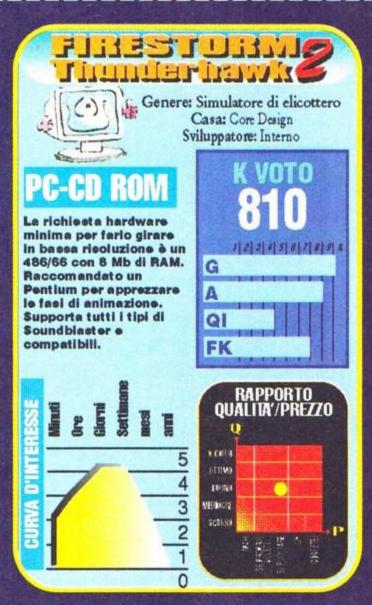
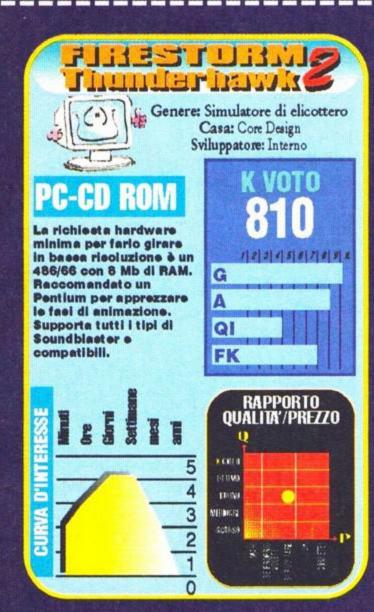
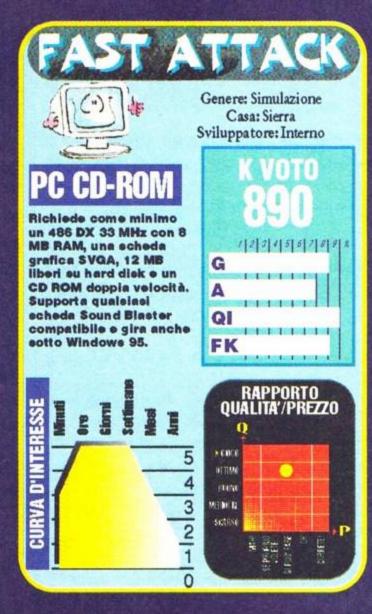
KOMMENTO Gran bella grafica, trama coinvolgente e originale, sonoro di tutto rispetto, che dire di più. Ah, già! L'avventura è ambientata nel mondo di Star Trek.

L'ARCHIVIO DI K SCHEDE DA RITAGLIARE E CONSERVARE

RIPPER

PRO: Grafica incredibile. Sceneggiatora fantastica. Recitazione da Oscar. Interfaccia molto chiara. Trama coinvolgente.

CONTRO: Richiede un hardware particolarmente potente. Configurazione della scheda video non sempre compatibile con gli standard.

KOMMENTO Toglietemi tutto, ma non il mio Ripper. Una trama così la si vede solamente in un film holliwoodiano, e il cast non è da meno. Agli amanti del genere, un consiglio: compratelo!

L'ARCHIVIO DI K SCHEDE DA RITAGLIARE E CONSERVARE

L'ARCHIVIO DI K SCHEDE DA RITAGLIARE E CONSERVARE

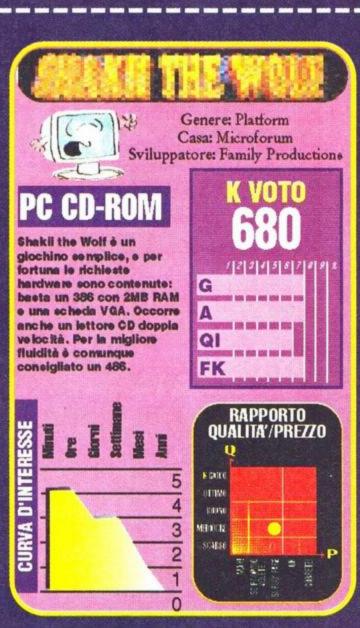
L'ARCHIVIO DI K SCHEDE DA RITAGLIARE E CONSERVARE

L'ARCHIVIO DI K SCHEDE DA RITAGLIARE E CONSERVARE

L'ARCHIVIO DI K SCHEDE DA RITAGLIARE E CONSERVARE

L'ARCHIVIO DI K SCHEDE DA RITAGLIARE E CONSERVARE

L'ARCHIVIO DI K SCHEDE DA RITAGLIARE E CONSERVARE

L'ARCHIVIO DI K SCHEDE DA RITAGLIARE E CONSERVARE

L'ARCHIVIO DI K SCHEDE DA RITAGLIARE E CONSERVARE

L'ARCHIVIO DI K SCHEDE DA RITAGLIARE E CONSERVARE

MANIC KARTS

PRO: Grande velocità e fluidità, divertente e immediato, tanti circuiti disponibili, ottime musiche.

CONTRO: Texture troppo grossolane, poca profondità simulativa, richieste hardware troppo pesanti per l'alta risoluzione.

KOMMENTO Manic Karts è un buon arcade, veloce e divertente, in grado di garantire una buona longevità, vista la varietà delle piste e la difficoltà del gioco. Non è "pesante" dal punto di vista simulativo, ma è molto divertente ed immediato; e questo è quanto di meglio si possa chiedere ad un videogioco.

L'ARCHIVIO DI K SCHEDE DA RITAGLIARE E CONSERVARE

ABUSE

PRO: Immediata giocabilità; interessante connubio tra un platform e uno sparatutto; possibilità di costruirsi nuovi livelli di gioco con differenti variabili

CONTRO: Idea poco innovativa, sonoro appena sufficiente, difficoltà ad abituarsi al particolare sistema di movimento-puntamento

KOMMENTO Per una volta ci troviamo di fronte a un bel dilemma: spendere poco per portarsi a casa un gioco sufficientemente divertente ma sicuramente non esaltante o spendere qualche cosa in più per un Ray Man? Se preferite guardare al portafogli, allora Abuse è il gioco che fa per voi, altrimenti...

L'ARCHIVIO DI K SCHEDE DA RITAGLIARE E CONSERVARE

ARCADE AMERICA

PRO: La musica e le sequenze animate vi faranno sbellicare dalle risate. Tutto è molto "cartonanimatesco", con livelli nascosti non troppo facili da trovare.

CONTRO: La parte iniziale di ogni gioco è un po' noiosa. Il sistema di password può sembrare antiquato. Peccato che non si possa giocare in due.

Il gioco riesce a coinvolgere e a divertire: insomma è realizzato molto bene.

KOMMENTO In alcune sezioni la vostra abilità è messa veramente a dura prova. Imperdibile se vi piace il genere.

L'ARCHIVIO DI K SCHEDE DA RITAGLIARE E CONSERVARE

FOOTBALL PRO

PRO: Grafica incredibile. Sonoro e animazioni supoer. Schemi di gioco realistici e avvincenti.

CONTRO: Grafica un po' troppo pixellona. Squadre non aggiornate con i nomi attuali dei giocatori. Regole da imparare troppo difficili.

KOMMENTO Di sicuro è un genere dedicato agli amanti di questo sport. Per coloro che si dilettano, possiamo dire che ci sono tutte le carte in regola per ore di puro divertimento.

L'ARCHIVIO DI K SCHEDE DA RITAGLIARE E CONSERVARE

THE BIG RED RACING

PRO: Divertimento a mille. Possibilità di guidare mezzi a noi sconosciuti. Divertenti escursioni, con sorprese inaspettate.

CONTRO: Grafica non reoppo sofisticata, per favorire una più fluida animazione. Necessita di un Pentium. Ingiocabile su un 486/66.

KOMMENTO Non ci siamo mai divertiti in redazione come con questo gioco. Oltre alle possibilità di giocare in più giocatori contemporaneamente, abbiamo particolarmente apprezzato i vari veicoli che si possono guidare. Un titolo da possedere.

L'ARCHIVIO DI K SCHEDE DA RITAGLIARE E CONSERVARE

SILENT HUNTER

PRO: Ottima grafica. Realismo incredibile. Missioni appassionanti.

CONTRO: I calcoli trigonometrici per lanciare i siluri. Non tutti sono ingegneri navali.

KOMMENTO La SSI ha realizzato davvero un bel programm, curato nei dettagli, molto giocabile e longevo; piacerà anche ai non appassionati vista la sua ampia configurabilità, e farà impazzire patiti della guerra navale. Da non perdere.

L'ARCHIVIO DI K SCHEDE DA RITAGLIARE E CONSERVARE

SHAAKI THE WOLF

PRO: Platform discreto. Adatto a un pubblico di giovane età.

CONTRO: Qualche lacuna tecnica. Impostazioni di base carenti.

KOMMENTO Giocabilità buona, livello di difficoltà ben calibrato e senza punti tanto ostici da diventare frustranti. Decisamente dedicato ad un pubblico infantile, o a tutti coloro che di platform non ne capiscono nulla, ma ne ono attratti.

L'ARCHIVIO DI K SCHEDE DA RITAGLIARE E CONSERVARE

FAST ATTACK

PRO: Riproduzione esatta dei sottomarini. Battaglie e missioni coinvolgenti. Gira anche sotto Windows 95.

CONTRO: Gioco a metà tra strategico e tattico. Troppa elettronica... soffoca il ricordo dei bei tempi.

KOMMENTO Non possiamo fare a meno che consigliare caldamente questo gioco a tutti gli appassionati di guerra sottomarina e ai cultori delle simulazioni di guerra non strategiche.

L'ARCHIVIO DI K SCHEDE DA RITAGLIARE E CONSERVARE

FIRESTORM 2

PRO: Ottima grafica. Sonoro realistico digitalizzato. Animazioni fluide anche su un 486/66.

CONTRO: Interamente in inglese. Missioni avvincenti ma ripetitive. Grafica pixellosa.

KOMMENTO Firestorm Thunderhawck 2 è sicuramente un buon simulatore, ma risulta essere un po' ripetitivo, come Comanche. Gli appassionati, però, possono trovare un sicuro rifugio per il loro divertimento.

L'ARCHIVIO DI K SCHEDE DA RITAGLIARE E CONSERVARE

PC PENTIUM 100-166 MHZ

intel inside pentium · intel

CONFIGURAZIONE BASE : CASE DESKTOP O MINITOWER CE
MAIN BOARD PENTIUM 75-200 MHZ - CHIPSET INTEL TRITON
256KB CACHE SINCRONA ON BOARD ESPANDIBILE A 512KB
RAM 8MB ESP 128MB - CTRL PCI EIDE MULTI I/O ON BOARD
VGA PCI 1MB ESP 2MB - DRIVE 1,44MB -TASTIERA WINDOWS 95 - MOUSE

CPU	HD 850MB
PENTIUM 100	1.240
PENTIUM 120	1.340
PENTIUM 133	1.470
PENTIUM 150	1.670
PENTIUM 166	1.920

UPGRADE

HARD DISK 1,2GB	+70
HARD DISK 1,7GB	+ 140
HARD DISK 2.0GB	+ 240
HARD DISK 2.5GB	+ 340
ESPANSIONE RAM + 8MB	+ 140
S3 TRIO64V+ 1MB MPEG SW	+ 50
ESPANSIONE CACHE 256KB	+ 50

TUTTI I PREZZI SONO X 1.000 ESCLUSA IVA 19%

NOTEBOOK OYSTER

KALA' - LCD COLOR 10,5" 640x480x256C - AUDIO 8 BIT - TRACK POINT

CPU	HD420MB
486DX2-66	2.440
486DX4-100	2.490

HARD DISK 810MB	+ 250
ESPANSIONE MEMORIA 4MB / 8MB	+220 / + 400
ESPANSIONE MEMORIA 16MB	+ 790

BRAHMA - LCD COLOR 11,4" 800x600x256C - 8MB - AUDIO 16 BIT
CD-ROM 4X INTEGRATO - TOUCH PAD - MICROSOFT WINDOWS 95 CD

CPU	HD540MB
PENTIUM 75	4.540
PENTIUM 100	4.590
PENTIUM 120	4.790
PENTIUM 133	4.990

HARD DISK 810MB	+ 250
HARD DISK 1GB	+ 350
HARD DISK 1,2GB	+ 650
ESPANSIONE MEMORIA + 8MB (2 x 4MB)	+ 440
ESPANSIONE MEMORIA +16MB (2 x 8MB)	+ 770
ESPANSIONE MEMORIA +32MB (2 x 16MB)	+ 1.540
LCD COLORE TFT 10,4"	+ 700

GARANZIA 2 ANNI - ASSISTENZA IN 72 ORE

MONITOR SAMTRON (2 ANNI DI GARANZIA)

- 14" 1024x 768 NI 0,28 DOT PITCH - MPRII	440
- 15" 1280x1024 NI 0,28 DOT PITCH - MPRII DIGITALE OSD	650
- 17" 1280x1024 NI 0,28 DOT PITCH - MPRII DIGITALE OSD	1.090
- 17" 1280x1024 NI 0,26 DOT PITCH - MPRII DIGITALE OSD	1.390
-20" 1280x1024 NI 0,30 DOT PITCH - MPRII DIGITALE OSD	1.990

SONY

-15" CPD-15SX 1280x1024x0,25 (60Hz) DIGITALE	750
-15" CPD-15SF2 1280x1024x0,25 (60Hz) DIGIT- OSD	850
-17" CPD-17SF2 1280x1024x0,25 DIGITALE - OSD	1.740
-17" CPD-17SE2 1600x1280x0,25 DIGIT - OSD	2.290
-20"CPD-20SF2 1600x1280x0,30 DIGIT - OSD	2.890
-20"GDM-20SE 1600x1280x0,30	3.790
-20"GDM-20SH 1600x1280x0,25	4.490

SIMM

4MB 72PIN	70
8MB 72PIN	140
16MB 72PIN	280
4MB 72PIN EDO	100
8MB 72PIN EDO	200
16MB 72PIN EDO	440
256KB CACHE SYNC	50
512KB CACHE SYNC	100

CPU

486DX4-100 AMD	70
586DX4-133 AMD	120
PENTIUM 100	230
PENTIUM 120	330
PENTIUM 133	460
PENTIUM 150	640
PENTIUM 166	880
PENTIUM 200	☎

HARD DISK

850MB QUANTUM	300
1,2GB QUANTUM	370
1,7GB QUANTUM	440
2,1GB SEAGATE	540
2,5GB QUANTUM	640
2,5" 810MB IBM	690
2,1GB SCSI QUANTUM	1.170
4,3GB SCSI QUANTUM	1670

SCHEDE VIDEO PCI

AL-2302 1MB ESP. 2MB PnP W95 MPEG SW	90
S3-TRIO64V+ 1MB/2MB EDO PnP W95 MPEG SW	140
S3-TRIO64V+ 1MB/4MB EDO PnP W95 MPEG HW	240
DIAMOND STEALTH 64 2120 1MB DRAM ESP 2MB	240
ESPANSIONE 1MB DRAM PER S3 / DIAMOND	50
DIAMOND STEALTH 64 3240 2MB VRAM ESP 4MB	420
ESPANSIONE 2MB VRAM PER DIAMOND STEALTH	290
DIAMOND STEALTH EDGE 3D 2120 1MB EDO RAM	490
DIAMOND STEALTH EDGE 3D 3240 2MB VRAM	740
MATROX MILLENNIUM 2MB	470
MATROX MILLENNIUM 4MB	670
ESPANSIONE 2MB WRAM PER MATROX	290
ESPANSIONE 4MB WRAM PER MATROX	550
MIRO VIDEO 20SV 2MB VRAM	440
NUMBER 9 FX VISION 330 2MB DRAM W95 PnP	340

Microsoft · COREL · WESTERN DIGITAL · Seagate · Quantum · DIAMOND MULTIMEDIA · EPSON · HEWLETT PACKARD · CREATIVE · Trust · U.S. Robotics

MAIN BOARDS 486-586 / PENTIUM

-486-586DX4 256KB CACHE CTRL PCI-4 EIDE ON BOARD + MULTI I/O 16550	150
-PENTIUM 75-200MHZ CHIPSET INTEL TRITON - 256KB ESP 512KB CACHE SYNC ON BOARD CONTROLLER PCI-EIDE MULTI I/O ON BOARD (2 SER 16550+PAR BIDIREZIONALE)	220
-PENTIUM 75-200MHZ "PRIDE FREEWAY II" - C/S	390

CD ROM IDE / SCSI

- HITACHI CDR-7730B 4X (600KBsec/170 msec)	100
- PIONEER DR-UA124X 4X (600KBsec/150 msec)	120
- TOSHIBA CDR XM5522B 6X (900KBsec/170msec)	150
- TOSHIBA CDR XM5602B 8X (1200KBsec/150 msec)	270
- WEARNES CDD-820 8X (1200KBsec/150 msec)	270
- TEAC CD-56S SCSI 6X (900KBsec/110 msec)	290
- TOSHIBA 3701 SCSI 6,7X	340

MASTERIZZATORI

SONY 920-S 4Xread/2Xwrite	1.270
PHILIPS CDD2000 4Xr/2Xw	1.190
JVC XRW-2010 4Xr/2Xw	1.140
YAMAHA CDR-102 4Xr/2Xw	1.190
YAMAHA CDR-100 4Xr/4Xw	1.790
RCD 5040 2Xr/4Xw INTERNO	1.390
RCD 5040 2Xr/4Xw ESTERNO	1.590

MODEM / FAX

14.4 VOICE INTERNO/ESTERNO	120/140
28.8 INTERNO/ESTERNO	270/290
28.8 VOICE ESTERNO/33.6 INT	350/320
14.4 POCKET	200
14.4 PCMCIA/+VOICE	220/240
28.8 PCMCIA	420

U.S. ROBOTICS

SPORTSTER 14.4 EST VOICE	260
SPORTSTER 28.8 INT/EST	340/390
COURIER 28.8 ESTERNO	690

FAST MOVIE LINE

MOVIE MACHINE II/FPS 60	1.190/940
MPEG/MJPEG	470/840
AVIATOR SPEED	490
AV MASTER	1.540

SCANNER MUSTEK 600 II SP

A4 600dpi/4800dpi 16 MILIONI DI COLORI
SINGOLO PASSAGGIO - DRIVERS WIN95
IN OFFERTA SPECIALE A L. 620.000

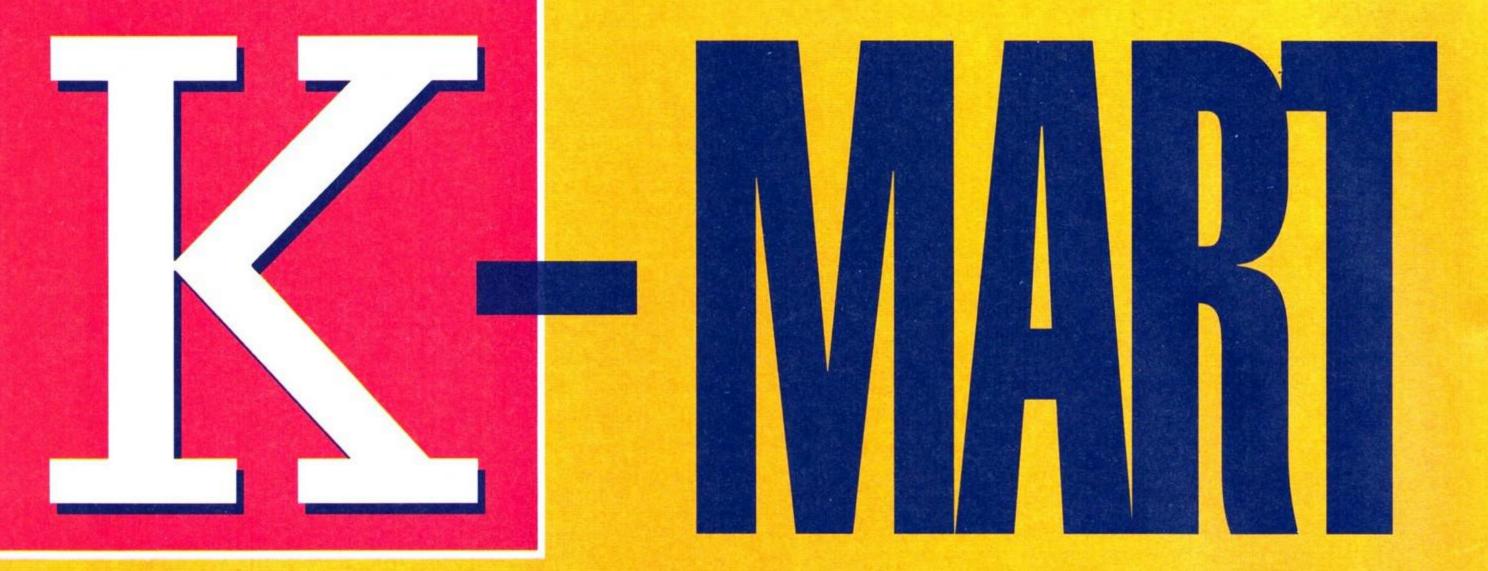
FINANZIAMENTI DA 12 A 36 MESI (CREDITCON)
PAGAMENTO RATEALE CON BOLLETTINI DI C/C
SVOLGIMENTO PRATICHE FINANZIARIE IN SEDE
O PER CORRISPONDENZA TRAMITE POSTA O FAX.

PC WARE srl

VIA CARLO PIRZIO BIROLI, 60
00043 CIAMPINO - ROMA
☎ 06/791.21.21 - 791.55.55 FAX 791.06.43

LA PC WARE SRL PER IL POTENZIAMENTO DELLA PROPRIA STRUTTURA DI VENDITA SU TUTTO IL TERRITORIO NAZIONALE SELEZIONA UN NUMERO LIMITATO DI PUNTI VENDITA QUALIFICATI PER COSTITUIRE UNA RETE DI NEGOZI AFFILIATI.

VISITATE IL NOSTRO COMPUTER SHOP
(CATALOGO GENERALE PRODOTTI ON LINE)
http://www.webcom.com/pcware
E-mail: pcware@cdc.it
OFFERTE SPECIALI E PROMOZIONI IN TEMPO REALE.

CONSEGNA GRATUITA A DOMICILIO COMPUTERS, MONITORS E ACCESSORI PER ROMA E PROVINCIA.
CONSEGNA GRATUITA COMPUTERS IN TUTTA ITALIA TRAMITE CORRIERE ESPRESSO CON PAGAMENTO IN CONTRASSEGNO.

Vendo i giochi per Pc Sim Isle (interamente in italiano), Bioforge, Flight Unlimited, tutti praticamente nuovi e a prezzo trattabile. Vendo inoltre un Pc 486 DX2 a 80 MHz, cache da 256K, 8 MByte di Ram, Hard Disk da 170 MByte, scheda grafica Vesa Local Bus Genoa Windows VGA 24 Turbo dotata del chip Cirrus 5429, tastiera e mouse a Lit. 1.600.000 trattabilissime. A richiesta è possibile aggiungere anche un lettore Cd-Rom a doppia velocità. Il tutto in ottime condizioni di funzionamento.
Telefonare al numero 0734/678784 e chiedere di Mirco.

Vendo per ogni modllo Amiga: Powermonger - Imperium - King Quest 4 (1 MByte) originali e con istruzioni in italiano a Lit. 10.000 ognuno. regalo altro gioco originale a chi li acquista in blocco. Inoltre cerco Amiga 1200 a massimo Lit. 400.000. Annuncio valido solamente per zona Monza-Milano.
Telefonare al numero 039/382586 e chiedere di Giuseppe.

Vendo Amiga 1200 con hard disk da 130 MByte, mouse, 2 joystick, 1 joypad, stampante a colori e tantissimi giochi; il tutto a Lit. 1.250.000 trattabili. Annuncio valido solo per la Sicilia.
Telefonare al numero 0931/66609 e chiedere di Girolamo.

Vendo per Pc Cd-Rom i seguenti giochi: The Dig (italiano), Fifa 96, Warlords 2 Deluxe, Battle Isle 3, FX-Fighter, NBA Live 95. Vendo inoltre su dischetti Doom 2, Nascar Racing.
Telefonare al numero 041/449629 e chiedere di Andrea.

Vendo Amiga 500 plus con 94 giochi di cui 19 originali e recenti. Il valore di tutti i giochi è di Lit. 900.000 minimo. Inoltre: 2 joystick (1 da rinnovare), 1 drive esterno, mouse, contenitore dischetti, programmi. Svendo tutto in ottimissimo stato a sole Lit. 500.000.
Telefonare al numero 0577/366682 e chiedere di Luigi.

Vendo Amiga 1200 + hard disk 40 MByte + drive esterno Savage + monitor Commodore 1094S + mouse + joystick Tac 2 + mousepad + copritastiera + circa 300 giochi a Lit. 1.000.000.
Telefonare al numero 0535/35231 e chiedere di Luca.

Vendo Litil Divil ("Big Games") per Pc Cd-Rom a Lit. 30.000 trattabili, o scambio con Warcraft per Pc Cd-Rom.
Telefonare al numero 081/924052 e chiedere di Marco.

Vendo Aiga 500 plus con ulteriore espansione 527kbyte (Ram 1,5 MByte), drive esterno, monitor colore 14" 1084S Commodore, 2 joystick, mouse, tutto come nuovo e relativi manuali, 301 floppy disk giochi e utility (multikikstart, antivirus, diagnostica, copiatori, ecc.) a Lit. 1.100.000 trattabili.
Telefonare al numero 06/5205306 e chiedere di Pasquale.

Cerco giochi di ruolo per Pc come Cobra Mission (e genere Japan della Megatech), della SSI (Death Knight of Krynn... ecc.).
Telefonare al numero 039/2007230 e chiedere di Simone.

Scambio per sempre gioco Indycar Racing 2 per Pc Cd-Rom, comprensivo di manuale originale, con Destruction Derby per Pc Cd-Rom.
Telefonare al numero 031/605073 e chiedere di Claudio.

Vendo per Pc i seguenti giochi originali in perfetto stato. In floppy disk: Test Drive III, Risky Woods, Super Space Invaders, The Two Towers a Lit. 30.000; Eight Ball Deluxe a Lit. 15.000. Per Cd-Rom: Ultimate Body Blows (Lit. 50.000), Odissea di Omero (Lit. 90.000. Scambio anche Cd-Rom. Cerco inoltre A.G.E. per Pc.
Telefonare al numero 0585/244232 e chiedere di Andrea.

Vendo giochi in confezione originale e manuale in italiano: Top Gun (Lit. 60.000), Screamer (Lit. 50.000), Alone in the dark 2 (Lit. 35.000), Alone in the dark (Lit. 25.000), Theme Park (Lit. 25.000). Oppure li scambio con i Cd-Rom delle collezioni della Edicola di CTO (Lucas e Electronic Arts).
Telefonare al numero 02/4409995 e chiedere di Daniele.

Vendo per playstation giapponese i seguenti giochi in ottime condizioni: Tekken (JPN), Ridge Racer (JPN), Toshinden (JPN).
Se interessati telefonare ore pasti al numero 0881/635874 nel week-end o allo 080/5482210 in settimana e chiedere di Marco.

Cerco disperatamente vecchissimo numero 4 di "K" del mese di marzo 1989.
Telefonare al numero 030/6870624 e chiedere di Valter

Scambio o vendo i seguenti giochi per PC solo su CD: Panzer General, Buried in time, Tornado, TFX, Super VGA Harrier, Aegis, Black Night, Strike Commander, Rise of the robots, Cyclones, Michael Jordan, Vortex Quantum Gate II. Li scambio con: Myst, Killing a moon (ITA), Lost Eden (se esiste in italiano) e altre avventure, platform, picchiaduro (FX Fighter).
Telefonare al numero 0586/807436 dopo le 20.30 e chiedere di Andrea.